



TUGAS AKHIR – RI 141308

**DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA DENGAN LANGGAM
MODERN URBAN**

AGUNG WIJANTORO

NRP 3409100094

Dosen Pembimbing:

Anggra Ayu Rucitra, ST, M.MT

Ir. R. Adi Wardoyo , M.MT

JURUSAN DESAIN INTERIOR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

2017



FINAL PROJECT – RI 141308

**INTERIOR DESIGN OF GOJEK OFFICE SURABAYA WITH MODERN URBAN
STYLE**

AGUNG WIJANTORO

NRP 3409100094

Supervisor:

Anggra Ayu Rucitra, ST, M.MT.

Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT

DEPARTMENT OF INTERIOR DESIGN

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

2017

LEMBAR PERSETUJUAN

DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA DENGAN LANGGAM MODERN URBAN

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Jurusan Desain Interior
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

AGUNG WIJANTORO
NRP 3409100094

Disetujui oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir :

1. **Anggra Ayu Rucitra, ST., M.MT.** (Pembimbing I)
NIP 19830707 201012 2 004
2. **Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.** (Pembimbing II)
NIP 19541008 198003 1 003



**SURABAYA,
JANUARI 2017**

DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA DENGAN LANGGAM MODERN URBAN

Nama : Agung Wijiantoro
NRP : 3409100094
Jurusan : Desain Interior
Dosen Pembimbing : 1. Anggra Ayu Rucitra ST., M.MT
2. Ir. R. Adi Wardoyo , M.MT

ABSTRAK

Go-jek merupakan salah satu perusahaan yang menyediakan jasa transportasi sepeda motor online. Saat ini gojek berkembang dengan pesat seiring bertambahnya produk dan layanan sebagai hasil dari kebutuhan dan permintaan publik. Sebagaimana pengakuan masyarakat pada Go-jek, perusahaan mencari cara meningkatkan kinerja dengan menciptakan kondisi lingkungan yang ‘baik’ untuk mendukung kinerja manajemen. Untuk mencapai hal tersebut, perusahaan membutuhkan pengaturan ulang pada layout kantor. Pengaturan layout kantor saat ini cenderung kearah memfasilitasi pola kerja yang independen dan fleksibel dalam rangka mencapai hasil yang optimal. Selain itu, desain interior di maksudkan mampu menampilkan karakter dari identitas perusahaan yang mendukung pengembangan bisnis kedepannya.

Metodologi yang digunakan oleh peneliti adalah kualitatif dan tipe studi deskriptif yang mana pengumpulan data dilakukan dengan observasi, interview, dan dokumentasi. Selain itu kuesioner juga dipergunakan untuk mendukung pengumpulan data. Peneliti menggunakan metode analisis frekuensi.

Hasil desain interior yang di harapkan pada kantor Go-jek di Surabaya adalah mampu menciptakan dan menguatkan identitas perusahaan pada interior sesuai dengan persepsi publik terhadap Go-jek yang dikenal cepat, fleksibel, mudah. Tema modern urban dipilih karena sesuai dengan ciri khas kantor IT. Sementara penerapan sub-tema professional muda, dan suasana perkotaan

menyesuaikan terhadap karakteristik pegawai yang sebagian besar profesional muda.

Kata Kunci: *Desain Interior, Go-jek, Modern Urban, Kantor*

INTERIOR DESIGN OF GOJEK OFFICE SURABAYA WITH MODERN URBAN STYLE

Name : Agung Wijiantoro
NRP : 3409100094
Department : Department of Interior Design
Supervisor : 1. Anggra Ayu Rucitra ST., M.MT
2. Ir. R. Adi Wardoyo , M.MT

ABSTRACT

Go-jek is one of the companies that provide services using motorcycle as transportation through online. Right now Go-jek is growing rapidly with the increasing number of products and services as a results the need and demands by the public. As well as the growing recognition by the public to the Go-jek, the company seek to increase its performance by creating such as ‘good’ environment to support performance management. To achieve this, companies need rearranging the office layout. The arrangement layout of offices now tend towards facilitating the work patterns that are independent and flexible working in order to achieve optimal results. In addition, the interior design are intended able to display characters from the corporate identity to support future business development.

The methodology used by researchers is a qualitative research method and type descriptive study where data collection is done through observation, interview, and documentation. Researcher also using questionnaire as a tool to support data collection. Researcher used frequency analysis methods.

Results interior design that is expected at the offices of Go-jek in Surabaya is able to create and strengthen the identity of the company on the interior in accordance with the public's perception of the Go-jek known fast, flexible, easy. The theme chosen for the modern urban accordance with typical office IT. While the implementation of sub-theme of young professionals, and the urban

atmosphere adjusts to the characteristics of employees, mostly young professionals.

Keyword: *Interior Design, Go-jek, Modern Urban, Office*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Laporan ini disusun secara runtut, dari latar belakang, kajian pustaka, metode desain dan konsep pengembangan desain yang diterapkan pada Desain Interior Kantor Gojek cabang Surabaya dengan langgam modern urban. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir, Jurusan Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Diharapkan dengan adanya laporan hasil desain interior ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi ataupun referensi pada penelitian selanjutnya serta menambah wawasan mengenai desain interior kantor. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada laporan hasil Desain Interior ini. Mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Terima Kasih.

Surabaya, 24 Januari 2017

Penulis

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendukung, membantu, serta membimbing hingga selesainya penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Dalam kesempatan ini, penulis akan mempersembahkan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT karena dengan ridho dan rahmat-Nya, Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan;
2. Dr. Mahendra Adi Wardhana, ST., M.T. selaku Ketua Jurusan Desain Interior Fakultas Teknik sipil dan Perencanaan;
3. Anggra Ayu Rucitra ST., M.MT selaku koordinator kelas Tugas Akhir dan pembimbing pertama selama penulis meneliti dan menyusun Laporan Tugas Akhir.
4. Bapak Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT selaku pembimbing kedua selama penulis meneliti dan menyusun Laporan Tugas Akhir.
5. Seluruh dosen Jurusan Desain Interior ITS atas ilmu-ilmu yang telah diberikan selama perkuliahan.
6. Kedua dosen penguji Tugas Akhir yang telah memberikan masukan serta komentar membangun.
7. Pihak Gojek yang telah membantu penulis dalam menyediakan data-data yang untuk bahan penelitian dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir
8. Bapak Kaselan dan Ibu Ismiati selaku orang tua yang telah memberikan do'a, semangat, dukungan dan motivasi dari sejak kuliah semester pertama hingga akhirnya mengerjakan Tugas Akhir;
9. Dika Putri Rahayu yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.

10. Teman-teman di luar jurusan Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang telah membantu dan memberi semangat kepada penulis;
11. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir dan teman-teman sesama jurusan Desain Interior ITS 2009 atas motivasi dan dukungannya selama ini yang telah berjuang bersama-sama untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir, semoga sukses untuk kita semua;
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang terlibat membantu, berjasa dan berkontribusi selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini sehingga dapat selesai dengan baik.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
UCAPAN TERIMA KASIH.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR GRAFIK.....	xxiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Desain	4
1.6. Manfaat Desain	4
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA DAN EKSISTING.....	7
2.1. Kajian Kantor	7
2.1.1. Deskripsi Kantor	7
2.1.2. Tujuan dan Fungsi Kantor.....	8
2.1.3. Persyaratan Umum Kantor.....	9
2.1.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Lokasi Kantor	10
2.1.5. Aktivitas Dalam Kantor	10
2.1.6. Jenis Ruang Pada Kantor.....	11



2.1.7. Kajian tentang tata ruang (<i>Layout</i>) kantor	14
2.1.8. Rancangan tata ruang kantor	15
2.1.9. Peralatan dalam kantor	15
2.2. Kajian tentang organisasi.....	19
2.2.1. Definisi dan komponen organisasi.....	19
2.2.2. Pengertian organisasi modern	21
2.2.3. Teori organisasi dala suatu kerangka sistem	21
2.3. Kajian tentang perilaku organisasi.....	22
2.3.1. Definisi perilaku organisasi	22
2.4. Kajian tentang psikologi lingkungan	22
2.4.1. Unsur Psikologi yang dibutuhkan dalam kantor.....	23
2.5. Pemahaman tentang jasa transportasi <i>online</i>	24
2.5.1. Layanan Gojek.....	25
2.6. Tinjauan gaya modern urban	25
2.6.1. Karakteristik arsitektur modern	26
2.6.2. Pemahaman desain urban	26
2.6.3. Karakter desain urban	28
2.7. Kajian tentang idenitas perusahaan (<i>Corporate identity</i>)	28
2.7.1. Teori identitas perusahaan (<i>Corporate identity</i>).....	28
2.7.2. Karakter <i>corporate identity</i> yang efektif	29
2.7.3. Identitas visual perusahaan (<i>Corporate visual identity</i>)	29
2.7.4. Idenetitas perusahaan (<i>Corporate identity</i>)	30
2.8. Tinjauan objek pustaka	32
2.8.1. Profil Gojek	32
2.8.2. Budaya organisasi dalam kantor Gojek Surabaya	33
2.8.3. Struktur dan organisasi	33
2.8.4. Produk dan jasa.....	33
2.8.5. Kantor Gojek Surabaya.....	34
BAB III	41
METODE DESAIN	41
3.1. Metode Penelitian	41



3.2. Jenis penelitian	42
3.3. Instrumen penelitian	42
3.4. Metode Pengumpulan Data	43
3.4.1. Wawancara	44
3.4.2. Observasi lapangan	46
3.4.3. Studi literatur	46
3.5. Pengolahan data	47
3.6. Analisa Data	47
3.6.1. Analisa warna	48
3.6.2. Analisa bentukan interior	48
3.6.3. Analisa elemen estetis	48
3.6.4. Analisa pencahayaan	48
3.6.5. Analisa penghawaan	49
3.6.6. Analisa material	49
3.6.7. Analisa utilitas	49
3.6.8. Analisa furniture	49
3.6.9. Analisa kebutuhan ruang	49
3.6.10. Analisa hubungan antar ruang	49
3.6.11. Analisa sirkulasi ruang	49
3.6.12. Analisa ruangan	50
3.7. Tahapan Desain	50
BAB IV	53
PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN	53
3.8. Studi Pengguna	53
3.9. Studi Ruang	53
3.9.1. Analisa kebutuhan fasilitas ruang	56
3.10. Hubungan Ruang	58
3.11. Analisa Riset	61
3.11.1. Analisa <i>variable</i> demografi	61
3.11.2. Analisa Variabel Perilaku dan Aktivitas Karyawan	65
3.12. Konsep Desain	72



3.12.1. Alur perumusan konsep	72
3.12.2. Langgam modern urban sebagai tema utama	74
3.12.3. Sub tema nuansa perkotaan	75
3.12.4. Sub tema <i>corporate image</i> gojek.....	76
3.13. Aplikasi Konsep Desain Pada Rancangan	77
BAB V	89
PROSES DAN HASIL DESAIN	89
5.1. Alternatif Layout	89
5.1.1. Alternatif Lay out 1	89
5.1.2. Alternatif Lay out 2	91
5.1.3. Alternatif Lay out 3	93
5.1.4. Pemilihan Alternatif Lay out	95
5.2. Denah terpilih dan pengembangannya.....	96
5.3. Pengembangan ruang terpilih 1 - <i>Area lobby</i>	98
5.3.1. Lay out Furniture dan Deskripsinya (<i>Area terpilih 1</i>).....	98
5.3.2. Gambar 3D dan Deskripsinya (<i>Area terpilih 1</i>)	99
5.3.3. Detail Furnitur, Elemen estetik, dan Deskripsinya	100
5.4. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2 – <i>Area tunggu CSI</i>	102
5.4.1. Lay out Furnitur dan Deskripsinya (<i>Area terpilih 2</i>).....	102
5.4.2. Gambar 3D dan Deskripsinya (<i>Area terpilih 2</i>)	103
5.4.3. Detail Furnitur, Elemen estetik, dan Deskripsinya	104
5.5. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3 – <i>Break Area</i>	106
5.5.1. Layout furnitur dan deskripsinya (<i>Area terpilih 3</i>).....	106
5.5.2. Gambar 3D dan Deskripsinya (<i>Area terpilih 3</i>)	107
BAB VI	111
KESIMPULAN DAN SARAN.....	111
6.1. Kesimpulan	111
6.2. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN EKSISTING

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Gojek cabang Surabaya	33
Gambar 2.2 Logo layanan Gojek (Go-Ride)	34
Gambar 2.3 Logo layanan Gojek (Go-Food)	34
Gambar 2.4 Logo layanan Gojek (Go-Box).....	34
Gambar 2.5 Area Ruang tunggu dan security	35
Gambar 2.6 Area Gudang	36
Gambar 2.7 Ruang Satgas	36
Gambar 2.8 Ruang Training.....	37
Gambar 2.9 Ruang Go-Box dan mushola	37
Gambar 2.10 Zoning ruang, sirkulasi, dan sketsa layout lantai 1	38
Gambar 2.11 Zoning ruang, Sirkulasi, dan sketsa layout lantai 2.....	38
Gambar 2.12 Zoning ruang, sirkulasi, dan sketsa layout lantai 3	39
Gambar 2.13 Sketsa layout lantai 4.....	39

BAB III METODE DESAIN

Gambar 3.1 Metode desain	42
Gambar 3.2 Metode pengumpulan data	43
Gambar 3.3 Tahapan Desain	50

BAB IV: PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN

Gambar 4.1 divisi dan tugas staf gojek	53
Gambar 4.2 Analisa kebutuhan fasilitas ruang	57
Gambar 4.3 Analisa kebutuhan fasilitas ruang	57
Gambar 4.4 Analisa kebutuhan fasilitas ruang	58
Gambar 4.5 Buble diagram dan matrix hub ruang lantai 1	59
Gambar 4.6 Buble diagram dan matrix hub ruang lantai 2	60
Gambar 4.7 Buble diagram dan matrix hub ruang lantai 3	61
Gambar 4.8 Alur Konsep Desain.....	73



Gambar 4.9 Hub Relasi antara Style Utama dengan Sub Tema.....	74
Gambar 4.10 Ilustrasi tema perkotaan.....	75
Gambar 4.11 Alur pencarian dari sub tema perkotaan.....	75
Gambar 4.12 Alur Pencarian Karakteristik dari Sub Tema Identitas Korporat Gojek.....	76

BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN

Gambar 5.1 Alternatif layout 1 lt. 1 & 2	89
Gambar 5.2 Alternatif layout 1 lt. 3 & 4	90
Gambar 5.3 Alternatif layout 2 lt. 1 & 2	91
Gambar 5.4 Alternatif layout 2 lt. 3 & 4	92
Gambar 5.5 Alternatif layout 3 lt. 1 & 2	93
Gambar 5.6 Alternatif layout 3 lt. 3 & 4	94
Gambar 5.7 Alur Sirkulasi Pengguna dan Zoning Public – Private Layout Lantai 1 & 2	96
Gambar 5.8 Alur Sirkulasi Pengguna dan Zoning Public – Private Layout Lantai 3 & 4	97
Gambar 5.9 Alur Sirkulasi Pengguna dan Zoning Public – Private Layout ruang terpilih 1.....	98
Gambar 5.10 Visualisasi 3D lobby view 1	99
Gambar 5.11 Visualisasi 3D lobby view 2	100
Gambar 5.12 Detail furniture R#1 – coffe table.....	100
Gambar 5.13 Detail furniture R#1- Receptionist desk	101
Gambar 5.14 Detail estetis R#1	101
Gambar 5.15 Detail lighting R#1 – Hanging lamp lobby	101
Gambar 5.16 Alur Sirkulasi Pengguna dan Zoning Public – Private Layout ruang terpilih 2.....	902
Gambar 5.17 Visualisasi 3d ruang terpilih 2 – area tunggu CSI	103
Gambar 5.18 Visualisasi 3d ruang terpilih 2 – area tunggu CSI	104
Gambar 5.19 Detail furniture R#2 – CSI Workstation.....	104
Gambar 5.20 Detail furniture R#2 – Kursi Area tunggu	105



Gambar 5.21 Detail elemen estetis R#2 – partition room.....	105
Gambar 5.22 Alur Sirkulasi Pengguna dan Zoning Public – Private Layout ruang terpilih 3	106
Gambar 5.23 Visualisasi 3d ruang terpilih 3 – Break area	107
Gambar 5.24 Visualisasi 3d ruang terpilih 3 – Ruang Manajer.....	108
Gambar 5.25 Detail furnitur ruang terpilih 3 – mini pantry.....	109
Gambar 5.26 Detail Elemen estetik ruang terpilih 3 – Wall Cabinet.....	109
Gambar 5.26 Detail furnitur ruang terpilih 3 – Barstool.....	110



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



DAFTAR TABEL

BAB IV PEMBAHASA DAN KONSEP DESAIN

Tabel 4.1 Hasil Observasi Ruang Eksisting	54
Tabel 4.2 Persebaran divisi gojek	63
Tabel 4.3 Lama bekerja responden	64
Tabel 4.4 Tingkat pendidikan responden	64
Tabel 4.5 Aplikasi konsep desain pada rancangan.....	77

BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN

Tabel 5.1 Analisa Weighted Method: Pembobotan Relatif Masing-Masing Kriteria Objektivitas	95
Tabel 5.2 Analisa Weighted Method: Penilaian Denah Alternatif Berdasarkan Parameter pada Kriteria Objektivitas Desain	95



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



DAFTAR GRAFIK

BAB IV: ANALISA DATA

Grafik 4.1 Profil Jenis Kelamin Responden.....	62
Grafik 4.2 Profil Tingkat Pendidikan Responden	62
Grafik 4.3 Interaksi Langsung di Lingkungan Kantor	65
Grafik 4.4 Tingkat Interaksi di Lingkungan Kantor	66
Grafik 4.5 Rekan Kerja yang Sering Berinteraksi di Lingkungan Kantor..	66
Grafik 4.6 Preferensi Kegiatan dalam Interaksi dengan Rekan Kerja	67
Grafik 4.7 Penggunaan Gadget Portabel di Lingkungan Kantor	68
Grafik 4.8 Gadget Portabel yang Sering Digunakan Dalam Bekerja.....	68
Grafik 4.9 Karakteristik Gaya Bekerja Responden di Lingkungan Kantor	69
Grafik 4.10 Prosentase Opini Responden tentang Hubungan Preferensi Gaya Bekerja dan Kinerja.....	70
Grafik 4.11 Opini Mengenai Perlunya Fasilitas Penunjang di Lingkungan Kantor	70
Grafik 4.12 Preferensi Fasilitas-Fasilitas Penunjang di Lingkungan Kantor	71
Grafik 4.13 Sikap Responden Mengenai Budaya Organisasi di Gojek	71



(Halaman ini sengaja di kosongkan)



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan gaya hidup manusia semakin meningkat, menuntut setiap manusia harus semakin efisien memanfaatkan waktu dalam beraktivitas terutama di perkotaan. Transportasi memiliki peranan penting dalam hal ini, karena sebagian besar waktu dalam beraktivitas mereka gunakan di perjalanan. Hiruk – pikuk perkotaan yang sangat padat mengakibatkan kemacetan yang sampai saat ini masih menjadi masalah serius di kota metropolitan, sehingga berbagai upaya dilakukan untuk mengurangi kemacetan, salah satu inovasi yang diharapkan menjadi solusi adalah transportasi online karena terbukti praktis dan murah serta terpercaya.

Perkembangan transportasi *online* sangat dipengaruhi oleh perkembangan internet dan perangkat digital yaitu *smartphone*. Dengan kenaikan jumlah pengguna *mobile internet* yang sangat pesat beberapa tahun terakhir ini. Munculah berbagai perusahaan aplikasi *smartphone* berbasis internet untuk berkontribusi membuat inovasi dan memberikan solusi kemudahan untuk pengguna *mobile internet* dalam berbagai bidang, salah satunya di bidang transportasi yaitu PT. Gojek Indonesia.

Gojek Surabaya (selanjutnya disebut Gojek) sebagai perusahaan yang berawal dari transportasi online khususnya ojek, berkembang dengan mengeluarkan produk – produk jasa yang bertumpu pada nilai pokok : kecepatan, inovasi, dan dampak sosial. Dalam visi perusahaannya, Gojek menekankan “ *membantu memperbaiki struktur transportasi Indonesia, memberi kemudahan masyarakat dalam melakukan kegiatan sehari-hari, serta turut mensejahterakan kehidupan tukang ojek kedepannya.*” Visi ini menjadi dasar dalam mewujudkan



misi perusahaan, yaitu : “*Menjadi acuan tata kelola struktur transportasi yang baik dengan menggunakan kemajuan teknologi, memberikan layanan prima dan solusi yang bernilai lebih kepada pelanggan, membuka lapangan pekerjaan, meningkatkan kepedulian dan tanggung jawab terhadap lingkungan dan sosial, dan menjaga hubungan baik dengan berbagai pihak yang terkait dengan jasa ojek online.*” Dalam mewujudkan visi misi perusahaan Gojek, maka diperlukan sarana bagi organisasi untuk mencapai tujuan dan memaksimalkan pelayanan terhadap *customer*. Sarana tersebut salah satunya adalah kantor, tempat dimana pelaku-pelaku organisasi dalam hal ini jajaran staf dan manajerial bekerja sama.

Untuk mengakomodasi perubahan-perubahan yang cepat dengan tetap mengoptimalkan pelayanan kepada customer, organisasi semakin beralih ke tim-tim kerja yang bersifat mandiri dan *crossfungsional* (DeMatteo, Eby, & Sundstrom, 1998). Dengan demikian, kemampuan karyawan untuk bekerja lebih ditekankan dalam lingkungan tim. Untuk memastikan bahwa lingkungan kerja mendukung gaya-gaya kerja baru ini, tempat kerja yang fleksibel (*flexible workplaces*) seringkali direkomendasikan (Becker, 2002). Konsep *open workspace* dilihat memberikan fleksibilitas yang dibutuhkan karena menawarkan akses interpersonal dan kemudahan komunikasi.

Selain mengakomodasi perubahan perilaku organisasi, salah satu kegunaan desain interior pada kantor adalah menampilkan identitas perusahaan (*corporate identity*). Menurut James R. Gregory, Jack G. Wiechmann dalam bukunya di *Marketing Corporate Image* (2005), sebuah kantor didesain dengan penataan layout yang baik membantu kantor tersebut memenangkan bisnis-bisnis baru di masa mendatang, mempermudah koordinasi antar divisi guna mengoptimalkan pekerjaan para staf perusahaan. *Corporate Image* perusahaan merefleksikan tujuan, kekuatan, kepribadian, serta filosofi perusahaan tersebut. Sehingga dari latar belakang tersebut penulis merasa perlu untuk meneliti dan membuat rancangan interior untuk kantor Gojek Surabaya.



1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang terdapat di kantor Gojek Surabaya :

1. Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang jasa pelayanan transportasi *online* yang dituntut bersaing dengan para kompetitor nya, gojek perlu menampilkan identitas perusahaan melalui interior kantor Gojek.
2. Gojek memerlukan analisa kebutuhan ruang, sirkulasi, dan zonning berdasarkan ketersediaan ruang pada bangunan ruko.
3. Studi dan analisa aktivitas organisasi gojek guna mengetahui kebutuhan area kerja, furniture dan peralatan yang digunakan.
4. Sebagai perusahaan IT yang bekerja secara *realtime*, perlu ada penataan layout kantor yang bisa mengakomodasi kebutuhan koordinasi antar pegawai dalam divisi secara cepat.

1.3. Batasan Masalah

Merupakan proyek fiktif yang menggunakan kantor Gojek Surabaya sebagai studi kasus :

- Desain interior kantor Gojek Surabaya ini tidak termasuk analisa segi konstruksi.
- Luasan area perancangan dibatasi $\pm 800 \text{ m}^2$, pengolahan dan pemanfaatan bangunan eksisting tidak mengubah struktur utama.
- Perancangan kantor dibatasi pada area kerja, fasilitas pendukung dan area pelayanan publik.
- Pengambilan data-data pada wawancara ditekankan untuk pengayaan terhadap konsep desain dan rekomendasi untuk perancangan desain kantor.



1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain konsep desain interior modern urban yang sesuai dengan *corporate identity* Gojek sebagai perusahaan di bidang teknologi informasi.
2. Bagaimana mendesain rancangan interior yang bisa mengakomodasi seluruh aktivitas organisasi di kantor gojek yang *realtime* dan koordinasi yang cepat ketika ada masalah di lapangan.
3. Bagaimana mendesain *layout* kantor dengan eksisting bangunan ruko berdasarkan model kerja team work serta tata layout open plan.
4. Bagaimana mengakomodasi zoning dan kebutuhan akan ruang publik dan pendukung yang bisa memenuhi pola pengunjung seperti mitra dan vendor yang bekerja sama dengan gojek. Mendesain interior kantor dengan konsep modern urban.

1.5. Tujuan Desain

1. Mendesain interior kantor dengan langgam modern urban sesuai dengan *corporate image* Gojek sebagai perusahaan IT yang hanya terdapat di kota besar di Indonesia.
2. Mendesain fasilitas ruangan sesuai kebutuhan kerja, ruang publik dan fasilitas pendukung.
3. Mendesain *layout* kantor yang mampu mengakomodasi perilaku organisasi kerja di lingkungan kantor Gojek yang *realtime* dan *flexible*.
4. Mendesain interior kantor yang sesuai dengan profil demografi karyawan Gojek yang sebagian besar profesional muda.

1.6. Manfaat Desain

1. Sebagai bahan pertimbangan manajemen Gojek terhadap pengambilan keputusan perkembangan usaha di masa mendatang khususnya pada desain interior kantor.



2. Sebagai rekomendasi desain interior yang memfasilitasi aktivitas dan hubungan antar divisi di kantor Gojek.
3. Penerapan *corporate image* pada kantor Surabaya sebagai identitas perusahaan Gojek.
4. Membantu pengembangan keilmuan dalam bidang desain interior dan IPTEKS (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Sains).



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN EKSISTING

2.1. Kajian Kantor

2.1.1. Deskripsi Kantor

Menurut Lewis M. Adam (1975:671) dalam buku *Webster's New American Dictionary* yang disebut *office* mempunyai arti “*a place of public or private business*” (suatu tempat dimana berlangsungnya urusan umum maupun urusan privat). Dalam bahasa Belanda disebut *kantoor*, sebagaimana dalam bukunya Paul Mahieu “*De Adminiestratieve*” dideskripsikan tentang kantor. “*Kantor adalah tempat dalam suatu badan dimana dilaksanakan pekerjaan administrasi yang dapat dilakukan dengan tangan atau mesin. Pekerjaan administrasi senantiasa terdiri dari pencatatan berbagai keterangan yang penting bagi badan usaha yang bersangkutan*”.

Bila dikaitkan dengan pendapat Moekijat (1993:2), bahwa kantor adalah setiap tempat biasanya digunakan untuk melaksanakan pekerjaan tata usaha (pekerjaan kantor, tulis menulis) dengan nama apapun juga tempat tersebut mungkin diberikan. Lebih lanjut lagi dijelaskan oleh Sukarno K. (1986:14) bahwa kantor merupakan suatu tempat badan usaha dimana dilaksanakan suatu pekerjaan administrasi yang dilakukan dengan tangan ataupun mesin.

Pekerjaan administrasi dimaksudkan meliputi pencatatan berbagai keterangannya yang penting bagi badan usaha tersebut. Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kantor adalah tempat yang didalamnya terdapat area kerja dipergunakan untuk melaksanakan pekerjaan tata usaha dan mempunyai sistem administratif, koordinatif, lingkup eksekutif, dan hubungan dengan pihak luar/publik.



2.1.2. Tujuan dan Fungsi Kantor

Menurut Mills (1984:83), tujuan kantor didefinisikan sebagai pemberian pelayanan komunikasi dan perekaman. Dari definisi tersebut, Mills memperluas menjadi fungsi kantor (pekerjaan yang dilakukan) yakni sebagai berikut:

1. Menerima informasi (*to receive information*)
2. Menerima informasi dalam bentuk surat, panggilan telepon, pesanan, faktur, dan laporan mengenai berbagai kegiatan bisnis.
3. Merekam dan menyimpan data-data serta informasi (*to record information*) Tujuan pembuatan rekaman adalah menyiapkan informasi sesegera mungkin apabila manajemen meminta informasi tersebut. Beberapa rekaman (*record*) diminta untuk disimpan.
4. Mengatur informasi (*to arrange information*)
5. Kantor bertanggung jawab memberikan informasi dalam bentuk terbaik dalam melayani manajemen seperti, penyiapan faktur/kuitansi, penetapan harga, akuntansi, laporan statistik, laporan keuangan, dan laporan pada umumnya.
6. Memberi informasi (*to give information*)
7. Fungsi kantor untuk memberikan informasi-informasi yang diperlukan ke manajemen. Informasi-informasi tersebut dapat diberikan secara lisan maupun tulisan dan sebagian bersifat rutin, sebagian lainnya bersifat khusus.
8. Melindungi aset (*to safeguard assets*)
9. Fungsi kantor untuk mengamati secara cermat berbagai kegiatan dalam perusahaan seperti diperlihatkan didalam rekaman dan mengantisipasi segala hal yang tidak menguntungkan yang mungkin terjadi.

Beberapa fungsi diatas harus dilaksanakan dalam setiap organisasi. Di dalam perusahaan kecil yang hanya dikendalikan oleh satu orang, pelayanan kantor secara terpisah (desentralisasi) mungkin tidak diperlukan. Pemilik perusahaan menerima dan memberikan informasi secara pribadi, di mana sebagian besar rekaman tersimpan dalam ingatan. Akan tetapi, di dalam perusahaan yang lebih besar dan kompleks, direktur pengelola tidak dapat menangani secara pribadi



semua fakta yang berhubungan dengan perusahaan. Dengan demikian, pengawasan secara rinci atas penanganan uang tunai dan aset lain tidak dapat dilaksanakan. Jadi dalam hal ini kantor harus memenuhi fungsi tersebut. Kantor adalah pelayan dari manajemen. Selain lima fungsi di atas, kantor masih memiliki empat fungsi lain, yaitu:

1. Pusat syarat administrasi dan perencanaan kebijaksanaan
2. Sebagai badan eksekutif, kantor harus bertindak sebagai pusat administrasi. Administrasi dalam hal ini adalah segenap proses penyelenggaraan dalam setiap usaha kerja sama sekelompok orang untuk mencapai tujuan tertentu. Unsur-unsur dari administrasi: pengorganisasian, personalia, keuangan, komunikasi, tata usaha, dan humas.
3. Perantara
4. Kantor bertindak sebagai pusat pelayanan yang menghubungkan antar bagian dalam organisasi.
5. Koordinator
6. Mengawasi dan mengkoordinir seluruh kegiatan organisasi.
7. Penghubung dengan publik
8. Mengadakan hubungan dengan pihak luar organisasi dan memberikan dukungan terhadap organisasi.

2.1.3. Persyaratan Umum Kantor

Tata ruang merupakan suatu metode untuk membenahi dan menyusun alat-alat dan perlengkapan dalam ruangan, yang bertujuan memberikan sarana bagi pekerja. Dengan mempertimbangkan persyaratan umum berikut ini:

1. Menggunakan segenap ruangan yang ada secara ekonomis, sehingga setiap bagian dari ruangan dapat bermanfaat.
2. Memudahkan pengawasan sehingga manajer dapat melihat staf yang sedang bekerja.
3. Memberikan kemudahan yang optimum bagi arus komunikasi dan arus kerja.



4. Memberikan kepuasan dan kenyamanan kerja.
5. Menyediakan pelayanan yang menyenangkan, seperti komputer, telepon, teleks, interkom, dan pelayanan lainnya yang menyangkut pelayanan rumah tangga perusahaan, seperti penyediaan air minum.
6. Memberikan kemudahan yang tinggi kepada setiap gerakan pegawai.
7. Menghindari kemungkinan dari saling mengganggu antara satu pegawai dengan pegawai lainnya.
8. Memberikan keleluasaan dan keamanan pribadi.
9. Memisahkan pekerjaan yang berbunyi keras, gaduh dan mengganggu dari pekerjaan yang membutuhkan konsentrasi.
10. Menciptakan citra baik perusahaan.

2.1.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Lokasi Kantor

Ada tiga faktor yang mempengaruhi pemilihan lokasi kantor (Kallaus, 1987 : 365), yaitu :

1. Biaya untuk ruang kantor.
2. Biaya pemeliharaan dan keamanan gedung.
3. Meningkatkan produktivitas dan meningkatkan moral karyawan melalui lingkungan kerja yang lebih baik.

2.1.5. Aktivitas Dalam Kantor

Aktivitas merupakan inti dari pengambilan keputusan mengenai sebuah tempat kerja, segala aktivitas memiliki kebutuhan baik fisik maupun psikologis. Beberapa aktivitas dapat mewakili kebutuhan yang sama dan dapat berjalan dengan baik dalam satu ruang maupun berdampingan, atau di waktu yang lain. Sedangkan yang lain membutuhkan kedekatan satu sama lain, tetapi yang dibutuhkan saling bertentangan.

Sedangkan yang lain terbaik jika dipisahkan. Hanya dengan menganalisa secara menyeluruh kebutuhan ini dapat memberi perencanaan ruang yang efektif. Menurut Raymond and Cunliffe (1996) analisa aktivitas bisnis dapat digolongkan berdasarkan karakter mereka, yaitu:



- *Creative : Brainstorming, designing, strategic planning, writing.*
- *Persuasive : Negotiating, presenting, training, selling.*
- *Absorbing : Reading, researching, training, selling.*
- *Reflective : Greeting, eating, exercising.*
- *Humdrum : Word Processing, filing, photocopy, checking.*
- *Refreshing : Greeting, eating, exercising.*
- *Informative : Actively telling or passive overhearing.*
- *Compassionate : Counseling, helping.*

2.1.6. Jenis Ruang Pada Kantor

Pada umumnya ruang dalam kantor dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain sebagai berikut:

1. Ruang Utama

Ruang utama harus mempermudah individu untuk berkonsentrasi, dan kelompok untuk berinteraksi. Terdiri dari: ruang untuk bekerja sendiri, dimana kerahasiaan sangat penting, dan bukan saja dari bahaya diintip, namun juga dari penyadapan.

2. Workstation

Workstation menyediakan tempat bagi para pekerja, perabotan, dan peralatan. Ruang yang dimaksud adalah untuk membawa tugas-tugas, akses langsung untuk penyimpanan, dan kebebasan bergerak. Kursi harus nyaman untuk semua orang, apapun bentuk dan ukurannya. Juga menyediakan tipe dudukan yang disukai kebanyakan pekerja yaitu terlihat cantik namun santai (malas). Sedangkan meja, yang penting harus mendukung kertas, baik untuk dibaca ataupun untuk menulis, dan terlebih untuk peralatan komputer. Kemudian disekelilingnya yaitu rak penyimpanan file, rak buku, tempat sampah, dan mungkin lampu berdiri.



3. Ruang Transisi

Penerapannya pada ruang yang hanya terdiri dari satu meja yang dipakai bersama-sama, misalnya oleh para sales yang bekerja *freelance*, jadi hanya datang sesekali saja. Keperluan fisik untuk telepon, komputer dan *paper work* mungkin samadengan *workstation* yang permanen, akan tetapi, keadaan sosial dari ruangan sama sekali berbeda. Orang sama sekali tidak punya daerah kekuasaan, tetangganya akan selalu berganti, bahkan suatu saat akan bekerja bersama orang asing, dan dari divisi yang sama sekali berbeda, yang terpenting adalah orientasi dan peraturan haruslah mudah dan jelas.

4. Ruang Privat

Dalam sejarahnya, kantor personal disediakan untuk semua level pada susunan hirarki manajemen yang tentunya menyediakan tempat yang privat untuk bekerja, dan disesuaikan menurut jabatannya. Namun sekarang hal itu sudah berubah, kantor privat lebih banyak mengacu pada fungsi daripada sekedar kedudukan. Untuk gaya dan kualitas perabot me-lambangkan dari siapa yang “bertahta” pada ruangan itu.

5. Ruang kelompok

Ruang kelompok adalah tempat dimana orang bertemu untuk berbicara, mendengarkan, dan bersama-sama membuat solusi terbaik untuk pekerjaan yang sedang ditangani.

6. Ruang tambahan

Ruang tambahan terdiri dari ruang untuk pemrosesan kertas, tempat untuk menyimpan file, tempat bersantai, dan toilet.



7. Ruang pendukung

- a) Ruang Resepsionis adalah tempat dimana sebuah perusahaan menyambut dunia, itu adalah bagian pertama yang dapat langsung dilihat oleh masyarakat umum. Dalam perancangan, resepsionis dituntut filosofi perusahaan maupun kemampuan dari perancang. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam ruang resepsionis adalah keteraturan, rapi, menarik perhatian dan tidak terhalang.
- b) Ruang sosial adalah bagian dari kantor dimana aktivitas orang-orang tersebut lebih banyak tidak terkait dengan pekerjaan.
- c) Ruang Servis meliputi : Atria dan teras, Atria dan workshop, ruang staf, gudang, dan ruang mesin.

8. Ruang Sirkulasi

Rute sirkulasi seperti sungai dan cabang-cabangnya, akan tetapi justru semakin banyak aliran pergerakan itulah yang penting untuk kelangsungan hidup sebuah kantor.

- a) *Lift* dan *lift lobby*, merupakan tempat untuk berinteraksi dan beraksi. Melengkapi desain lobby dengan bagian desain tempat kerja yang memberikan kenyamanan sirkulasi
- b) *Escalator*
- c) Tangga
- d) *Refugee*
- e) Koridor
- f) *Passages*
- g) Area pengiriman barang



9. Ruang pendukung lainnya

Ruang ini merupakan fasilitas pendukung yang tidak harus ada di setiap kantor dan biasanya disesuaikan dengan kebutuhan dan kompleksitas organisasi di dalam kantor tersebut. Fasilitas ini biasanya berfungsi sebagai nilai tambah bagi lingkungan kerja di kantor tersebut, tujuannya agar mempermudah dan mendukung proses kerja. Berikut beberapa contoh fasilitas ruang pendukung tersebut:

- a) Perpustakaan
- b) Tempat Training
- c) Auditorium
- d) Tempat surat
- e) Unit Penggandaan (*reprographic units*)
- f) Tempat Arsip
- g) Pusat Pengobatan
- h) Kantin atau kafetaria
- i) *Break room*

2.1.7. Kajian tentang tata ruang (*Layout*) kantor

Menurut Littlefield dan Peterson (dalam Sukoco, 2005:189), *layout* merupakan penyusunan perabotan dan perlengkapan kantor pada luas lantai yang tersedia. *Layout* sebagai proses penentuan kebutuhan akan ruang dan penggunaan ruangan secara terperinci guna menyiapkan susunan yang praktis dan faktor-faktor fisik yang dianggap perlu untuk pelaksanaan kerja perkantoran dengan biaya yang layak. Sehingga dapat disimpulkan *layout* kantor adalah proses penggunaan segenap ruangan secara efektif.

Di dalam mendesain tata ruang harus mempertimbangkan inter relasional tiga komponen berikut, yaitu: peralatan, alur kerja, dan para karyawan (Quible, 2001:54).



2.1.8. Rancangan tata ruang kantor

Rancangan *layout* kantor secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Tata ruang kantor tertutup
 - Keuntungan : Konsentrasi baik, privasi terjamin
 - Kerugian : Komunikasi kurang baik, biaya lebih besar, serta sulit dalam pengawasan
2. Tata ruang kantor terbuka
 - Keuntungan : memudahkan dalam pengawasan, pengaturan cahaya, udara, warna dan dekorasi. Memudahkan untuk melakukan perubahan atau reno-vasi ruangan, dengan biaya yang tidak mahal.
 - Kerugian: timbul kegaduhan/kebisingan dari para karyawan disebelahnya. Kerahasiaan kurang terjamin, tumpukan-tumpukan kertas dan peralatan kerja menimbulkan pemandangan yang kurang menarik.
3. Tata ruang kantor bersekat/*cellular offices* (Mills dan Standingford,1984) adalah tata ruang kantor yang diberi sekat-sekat dengan ukuran yang bervariasi untuk suatu departemen, seksi atau beberapa pekerja dengan ruang yang terpisah.

2.1.9. Peralatan dalam kantor

Layout kantor tidak luput dari keberadaan peralatan maupun furnitur yang akan digunakan oleh organisasi. Meskipun *layout* bagus, namun apabila peralatan yang dimiliki telah usang, maka tujuan penataan *layout* tidak tercapai. Demikian juga apabila furnitur yang digunakan kurang sesuai dengan konsep *layout* yang dipakai. Misalnya, konsep kantor terbuka namun furnitur yang digunakan



cenderung sulit dimodifikasi penempatannya sehingga akan menyulitkan administrator maupun pegawai itu sendiri.

Dengan demikian di dalam merencanakan *layout* kantor perlu mempertimbangkan faktor-faktor pengadaan peralatan dan furnitur kantor. Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam memilih peralatan kantor (Quible, 2001:103) yaitu:

1. Tujuan penggunaan peralatan.

Sebelum memilih peralatan, tujuan harus ditentukan. Misalnya, apakah aktivitas pekerjaan administrasi tergantung sepenuhnya pada peralatan tersebut atau hanya sebagian saja. Hal yang perlu dipertimbangkan adalah perusahaan sering membeli atau menyewa peralatan yang terlalu canggih daripada yang dibutuhkan, hanya untuk prestise atau bujukan pemasok. Untuk itu, sebaiknya pembelian peralatan baru di kantor (misalnya, mesin fotokopi atau *scanner* baru) melibatkan pegawai yang paham dengan aktivitas maupun teknopogi yang dibutuhkannya.

2. Menentukan peralatan yang sesuai.

Setelah peralatan ditentukan, memilih merek peralatan yang akan digunakan juga menjadi pertimbangan yang penting. Hal ini sangat penting berkaitan dengan layanan purna jual yang disediakan merek tersebut maupun harga jual kembali jika perusahaan nantinya berencana meng-*upgrade* peralatannya dengan yang baru.

3. Tingkat kegunaan peralatan.

Ketika beberapa merek telah diketahui, tingkat kegunaan harus dipertimbangkan, apakah alat itu bisa diharapkan memenuhi kebutuhan perusahaan dengan maksimal. Saat ini banyak peralatan kantor menawarkan solusi *all-in-one*, misalnya mesin fotokopi, scanner, printer, dan faksimile. Solusi yang terintegrasi tersebut



menjadikan harga-harga relatif mahal. Oleh karena itu, hendaknya perusahaan juga mempertimbangkan apakah ke-gunaan yang ditawarkan tersebut memang sangat diperlukan bagi aktivitas di kantor.

4. Spesifikasi peralatan.

Untuk beberapa peralatan, spesifikasi harus ditentukan terlebih dahulu, karena akan menyangkut penempatan peralatan di ruangan, jumlah listrik yang dibutuhkan, pemasangannya, dan struktur yang dibutuhkan. Spesifikasi teknis maupun fisik dari peralatan sebaiknya dijadikan bahan pertimbangan.

5. Biaya peralatan.

Biaya peralatan mempunyai dampak yang signifikan terhadap peng-embalian investasi perusahaan. Meskipun kegunaan merupakan hal yang penting, efisien juga harus tetap dipertimbangkan. Banyak peralatan baru membutuhkan biaya operasional yang cukup tinggi. Untuk itu, analisis yang memadai, pemasangan printer berwarna hanya akan menambahkan biaya operasional yang cukup tinggi. Untuk itu, analisis yang mendalam perlu dilakukan. Misalnya, jika penggunaan printer hitam putih sudah me-madai, pemasangan printer berwarna mencapai 3-5 kali harga toner hitam putih.

6. Proses operasional peralatan.

Beberapa tipe peralatan membutuhkan perlengkapan khusus, seperti alat fotokopi dan printer. Kebutuhan ini juga membutuhkan juga harus dipertimbangkan dalam memilih peralatan, saat ini banyak printe baru membutuhkan cartridge atau toner orisinal dengan harga sangat mahal, sehingga pemakaian printer lama yang bisa diisi ulang tentunya lebih mudah.



7. Fitur keamanan.

Hal yang juga harus dipertimbangkan adalah fitur keamanan. Meskipun beberapa peralatan kantor tidak berbahaya, namun fitur ini tetap harus dipertimbangkan. Beberapa peralatan kantor saat ini menyediakan user id dan password yang memungkinkan tidak setiap orang bisa memanfaatkannya, seperti mesin fotokopi atau printer berkecepatan tinggi yang berbiaya operasi sangat tinggi.

8. Fleksibilitas peralatan.

Fleksibilitas peralatan juga sangat penting. Beberapa peralatan dapat dimodifikasi dengan beberapa komponen jika dibutuhkan. Namun ada beberapa produsen yang tidak menjadikan peralatannya kompatibel dengan peralatan lain, misalnya komputer produk dari Apple Computer, yang tidak fleksibel dalam pengoperasiannya. Beberapa peralatan juga dapat digunakan untuk tugas kerja yang lebih luas dibandingkan peralatan lain, sehingga hal inilah yang menjadikan fleksibilitas sangat perlu menjadi pertimbangan.

9. Kemudahan penggunaan peralatan.

Hal yang juga dipertimbangkan adalah kemudahan penggunaan peralatan, karena beberapa peralatan tidak mudah digunakan dan membutuhkan training tambahan, yang membutuhkan waktu dan biaya yang seharusnya bisa dihindari jika peralatannya mudah dioperasikan.

10. Kecepatan operasi peralatan.

Pada beberapa perusahaan kecepatan peralatan menjadi pertimbangan penting. Apabila peralatan yang dibutuhkan dengan cepat tidak dapat disediakan oleh supplier karena harus indent terlebih



dahulu, hendaknya organisasi mempertimbangkan *supplier* yang dapat menyediakannya dengan cepat.

11. Masukan dari operator peralatan.

Karyawan yang akan mengoperasikan sering kali diberikan kesempatan memberikan masukan dalam menentukan peralatan yang akan dipilih.

12. Standardisasi peralatan.

Penggunaan hanya beberapa merek tertentu akan menghasilkan standardisasi peralatan kantor yang memberikan beberapa keuntungan saat membeli dan merawatnya. Keuntungan lain adalah kemudahan bagi pegawai untuk mengoperasikannya, karena penggunaannya mempunyai kesamaan atau dapat diintegrasikan dengan peralatan lain. Namun perlu juga dipertimbangkan apabila organisasi hanya menggunakan 1 atau 2 merek saja dapat menimbulkan tingkat ketergantungan yang tinggi, sehingga apabila ada gangguan supply atau kenaikan harga spare parts yang sangat signifikan, organisasi tidak dapat dengan cepat beralih ke supplier yang lain. Oleh karena itu, Manajer Administrasi mempertimbangkan diversifikasi peralatan kantor jika hal tersebut dianggap lebih efektif dan efisien.

2.2. Kajian tentang organisasi

2.2.1. Definisi dan komponen organisasi

Organisasi pada dasarnya digunakan sebagai tempat atau wadah dimana orang-orang berkumpul, bekerjasama secara rasional dan sistematis, terencana, terorganisasi, dipimpin dan terkendali, dalam memanfaatkan sumber daya, sarana prasarana, data, dan lain sebagainya yang digunakan secara efisien dan efektif untuk mencapai tujuan organisasi. Menurut para ahli terdapat beberapa pengertian organisasi sebagai berikut:



1. Menurut Stoner: Organisasi adalah suatu pola hubungan-hubungan yang melalui mana orang-orang di bawah pengarahan manajer mengejar tujuan bersama.
2. Menurut James D. Mooney: Organisasi adalah bentuk setiap perserikatan manusia untuk mencapai tujuan bersama.
3. Menurut Chester I. Bernard: Organisasi merupakan suatu sistem aktivitas kerja sama yang dilakukan oleh dua orang atau lebih.

Sebuah organisasi dapat terbentuk karena dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti penyatuan visi dan misi serta tujuan yang sama dengan perwujudan eksistensi sekelompok orang tersebut terhadap masyarakat. Pada dasarnya pengertian organisasi dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

- Dalam arti statis berarti melihat organisasi sebagai sesuatu yang tidak bergerak/sama halnya melihat organisasi seperti yang tergambar dalam bagan (organogram) yang beraneka ragam.
- Dalam arti dinamis, berarti memandang organisasi sebagai organ yang hidup, artinya tidak hanya melihat dari segi bentuk dan wujudnya, tetapi juga dari segi isi organisasi tersebut.

Dalam artian statis maupun dinamis, kedua kelompok organisasi tersebut memiliki pandangan tersendiri. Pandangan organisasi dalam arti statis antara lain :

- Organisasi dipandang sebagai wadah atau sebagai alat (*tool*)
- Organisasi dipandang sebagai jaringan dari hubungan kerja yang bersifat formal
- Organisasi dipandang sebagai saluran hirarki kedudukan yang ada dan menggambarkan secara jelas tentang garis wewenang .

Jadi arti statis adalah wadah kegiatan administrasi dengan gambaran yang jelas tentang hirarki kedudukan atau wewenang dari suatu kelompok. Sedangkan pandangan tentang organisasi dalam arti dinamis, dapat diuraikan sebagai berikut:



- Berarti organisasi tersebut selalu bergerak mengadakan pembagian tugas sesuai dengan sistem yang telah ditentukan dan sesuai pola organisasi tersebut.
- Memandang organisasi itu dari segi isinya, yaitu sekelompok orang yang melakukan kerja sama untuk mencapai tujuan bersama.
- Kemungkinan organisasi itu akan mati, hal ini merupakan tantangan yang harus diatasi.

2.2.2. Pengertian organisasi modern

Organisasi telah mengalami perkembangan yang sangat signifikan dalam dunia modern ini. Ciri-ciri organisasi modern adalah :

1. Organisasi bertambah besar
2. Pengolahan data semakin cepat
3. Penggunaan staf lebih intensif
4. Kecenderungan spesialisasi
5. Memiliki prinsip-prinsip organisasi
6. Memiliki unsur-unsur organisasi yang lebih lengkap

2.2.3. Teori organisasi dalam suatu kerangka sistem

Teori organisasi modern adalah multidisipliner yang konsep-konsep dan teknik-tekniknya dikembangkan dari banyak bidang studi. Teori modern berusaha untuk memberikan sintesa yang menyeluruh bagian-bagian yang berhubungan dengan semua bidang studi tersebut untuk mengembangkan suatu teori organisasi yang diterima umum. Hal ini sering disebut analisa sistem pada organisasi.

Faktor-faktor yang membedakan kualitas teori organisasi modern dengan teori-teori lainnya adalah dasar konseptual analitiknya, ketergantungannya pada data riset empiric, dan di atas semuanya, sifat pepaduan dan pengintegrasikannya. Kualitas-kualitas ini merupakan kerangka filosofi yang diterima sebagai suatu cara untuk mempelajari organisasi sebagai suatu sistem.



2.3. Kajian tentang perilaku organisasi

2.3.1. Definisi perilaku organisasi

Perilaku organisasi juga dapat dikatakan sebagai ilmu perilaku terapan yang menggabungkan sejumlah disiplin terkait, termasuk psikologi, sosiologi, antropologi, dan rumpun ilmu sosial lainnya, seperti ilmu ekonomi dan ilmu politik. Ruang lingkupnya dapat meliputi bidang kepemimpinan, perilaku manusia, psikologi manusia, motivasi dan budaya yang dikombinasikan untuk mencapai tujuan organisasi. Perilaku organisasi dapat diterapkan baik pada tingkat individual (micro level) atau tingkat tim kerja, organisasi dan industri (macro level). Pada tingkat mikro, perilaku organisasi dapat meningkatkan kinerja, kepuasan dan komitmen, baik secara individual maupun tim kerja. Adapun pada tingkat makro, perilaku organisasi diharapkan dapat meningkatkan produktivitas, kinerja, dan pengembangan organisasi. Perilaku organisasi akan semakin penting dalam lingkungan bisnis modern karena adanya tren dan perkembangan produk baru. Perilaku organisasi berusaha untuk mengendalikan, memprediksi dan menjelaskan tren pada lingkungan organisasi bisnis, karena organisasi modern menempatkan nilai tinggi pada kerja tim dan kontribusi dari masing-masing rekan sekerja.

2.4. Kajian tentang psikologi lingkungan

Psikologi lingkungan adalah ilmu kejiwaan yang mempelajari perilaku manusia berdasarkan pengaruh dari lingkungan tempat tinggalnya, baik lingkungan sosial, lingkungan binaan ataupun lingkungan alam. Psikologi lingkungan berkaitan dengan kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari, yang meliputi tanaman, hewan, objek material, dan manusia. Ada beberapa hal yang dapat menimbulkan ketegangan lingkungan (environmental stress), misalnya, keadaan ruangan yang akan memicu kejiwaan seseorang, suhu, suasana dan sifat cahaya. Jadi pengaruh lingkungan terhadap kejiwaan seseorang dapat bersifat internal, eksternal, dan transendental. (Kurt Lewin:1976)



2.4.1. Unsur Psikologi yang dibutuhkan dalam kantor

Beberapa unsur psikologis yang dibutuhkan dalam kantor dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Interaksi

Pada sebuah tingkat operasional, aktivitas terintegrasi satu sama lain; pada tingkat kreatif, interaksi menghasilkan inovasi; pada tingkat organisasi interaksi akan mengoreksi pekerjaan yang sia-sia, dan secara informal akan menyediakan sistem vital dari komunikasi bisnis. Dari sana akan terlihat bagaimana setiap aktivitas terbentuk untuk berhubungan baik dengan aktivitas lainnya dan juga orang-orang. Pada waktu yang sama, bahkan interaksi yang tidak begitu penting/berharga akan menjadi sangat mahal dan membuang waktu.

2. Kedekatan

Kedekatan membuat sesuatu lebih mudah, jadi setiap aktivitas harus dekat dengan aktivitas yang lain, dimana alur manusia (jaringan manusia) adalah penting. Jadi kesimpulan rancangan untuk kedekatan meliputi alokasi tempat dan distribusi, rute sirkulasi. Pengaman dan kontrol, dan kesan (image) semacam hubungan yang dapat tersalurkan pada staf dan pelanggan.

3. Stimulasi, kekacauan dan kedamaian.

Hal ini juga bergantung pada aktivitas, dengan kembali pada pikiran dan brainstorming pada spektrum yang berlawanan. Beberapa orang membutuhkan tempat yang tenang untuk aktivitas seperti menulis kreatifitas, lingkungan yang total tanpa gangguan, mengurung diri sehingga kemudian dapat meluaskan pikiran.



4. Keamanan

Adalah salah satu kebutuhan juga bagi setiap orang untuk merasa aman. Hal ini terkait dengan pandangan yang jelas pada sekitar *work-station*, juga keamanan dari sengatan listrik pada peralatan-peralatan. Seperti halnya dengan kepercayaan, hal ini juga merupakan salah satu fungsi yang menyeluruh dengan fokus pada keamanan, daripada aktivitas individual.

5. Daerah kekuasaan

Dimana area aktivitas tidak hanya untuk satu orang, “pembuat daerah kekuasaan” harus berhubungan dengan level yang lebih tinggi, yaitu sebuah tim, atau organisasi.

6. Status dan “*image*”.

Simbol status dapat memperlihatkan betapa berharganya sebuah aktivitas tersebut. Sedangkan untuk “*image*” hanya dapat berjalan dengan baik ketika apa yang tercermin keluar itu benar-benar kerja sama yang sesungguhnya.

7. Komunikasi.

Komunikasi adalah aktivitas yang seluruhnya berhubungan dengan pihak yang lain. Dapat ditunjukkan secara fisik, yaitu orang, kertas/benda, atau juga dapat alat elektronik. Untuk informasi elektronik yang bergerak jauh lebih murah dan cepat.

2.5. Pemahaman tentang jasa transportasi *online*

Jasa transportasi online memiliki arti bahwa seluruh transaksi yang dilakukan adalah melalui basis online, dengan menggunakan media *smartphone*, aplikasi terkait & penghubung internet. Sehingga semua transaksi dan pemesanan



dilakukan dengan menggunakan aplikasi gojek, berdasarkan area yang di jangkau di sekitar pemesan dan titik-titik driver gojek akan muncul pada maps di aplikasi. kemudian pemesan bisa memilih driver gojek dan menentukan titik tujuan, dan setelah mengisi beberpa form sampai selesai, maka driver gojek akan segera datang. Kemudahan inilah yang di tawarkan perusahaan jasa penyedia jasa transportasi online.

2.5.1. Layanan Gojek

Layanan gojek adalah bentuk layanan jasa ojek dan kurir dengan menggunakan aplikasi smartphone gojek. Layanan ini menawarkan kemudahan bertransaksi, efisiensi waktu di perjalanan, pelayanan kebutuhan sehari – hari, seperti membersihkan rumah, layanan belanja makanan, dan masih banyak lagi jasa yang gojek tawarkan untuk mempermudah pekerjaan.

2.6. Tinjauan gaya modern urban

Arsitektur modern tidak bermula dengan revolusi yang tiba-tiba tiba membuang yang pra modern dan menggantinya dengan geometris sebagai satu-satunya rupa arsitektur, tetapi secara setahap demi setahap menghapuskan ornamen-ornamen dan dekorasi yang digantikan oleh geometri. Arsitektur modern diketahui telah berkembang lebih kurang setengah abad, berawal kira-kira tahun 1920 hingga 1960 dan pada bulan September 1930 telah diadakan suatu kongres oleh CIAM yang menghasilkan metode berpikir secara rasional untuk membangun kembali bangunan-bangunan yang hancur akibat perang dunia II. Dalam hal ini mereka menerapkan kecepatan dalam membangun (fabrikasi komponen bangunan), efisien, ekonomis, dan rasional. Penekanannya pada rasionalitas. Bangunan yang demikian ini dianggap mencerminkan fungsinya dan gejala ini melintasi batas negara dan budaya, sehingga dapat dianggap bersifat Internasional.

Arsitektur modern mempunyai pandangan bahwa arsitektur adalah ‘olah pikir’ dan bukan ‘olah rasa’ (tahun 1750), dan ‘permainan ruang’ dan bukan ‘bentuk’. Sejalan dengan kemajuan teknologi yang pesat ikut mempengaruhi



arsitektur. Munculnya teknologi bahan bangunan yang mendukung arsitektur modern. Misalnya kaca yang dapat digunakan untuk mengekspresikan ruang. Karena ciri-cirinya yang ‘ada tapi tak terlihat’. Selain itu untuk mewujudkan kecepatan dalam membangun maka dilakukan dengan produksi massal bahan bangunan sehingga mengakibatkan arsitektur modern dapat menembus batas budaya dan geografis, dan arsitektur menjadi suatu gaya internasional serta bangunan-bangunan di dunia menjadi seragam.

2.6.1. Karakteristik arsitektur modern

Adapun karakteristik langgam arsitektur modern secara umum dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Satu gaya internasional atau tanpa gaya (seragam)
2. Berupa Khayalan, Idealis
3. Bentuk tertentu, fungsional
4. Less is more
5. Ornamen adalah suatu kejahatan sehingga perlu ditolak
6. Singular (tunggal)
7. Nihilism

2.6.2. Pemahaman desain urban

Desain urban sangat erat kaitannya dengan perkotaan, dengan karakter dinamis dan mobile, desain urban sangat dipengaruhi Kesibukan dan pergerakan yang tinggi mempengaruhi pula bentuk bangunan dan desain interior. Hidup aktif dan dinamis akhirnya menginspirasi para desainer menciptakan desain interior yang sesuai dengan gaya hidup mereka atau gaya hidup masyarakat urban. Menurut beberapa ahli desain urban didasarkan dari teori-teori diantaranya :

1. Kevin Lynch (1972,1984) Dalam bukunya *Good City Form dan Image of The City* : desain urban berhubungan dengan 3 elemen : pola aktivitas, pola sirkulasi dan pola dari bentuk yang dapat mendukungnya. Sedangkan keseluruhan konfigurasi dan penampilan



tata massa dan bentuk bangunan juga dapat diarahkan pada tema daerah yang akan dicapai tercapai kualitas citra (*image*) *district*.

2. Gordon Cullen (1961) Pencetus konsep “Serial Vision” yang menyatakan bahwa urban *landscape* terdiri dari gabungan beberapa ruang yang berhubungan. Dalam sebuah artikel dinyatakan bahwa “*Cullen’s Serial Vision is fairly simple as a proposition, and consists of a series of sketch perspectives arranged in a sequence, as one would wander along a given route. The sequence is accompanied by a plan, indicating the points along the path where the perspectives are taken from*”.
3. Jane Jacobs (1961) Dalam bukunya *The Death and Life of Great American Cities* : Kota berdasarkan *multiple uses* akan menghasilkan keberagaman dalam ekonomi dan sosial. Fenomena esensial dari kota adalah gabungan dari aktivitas yang didukung. Lebih lanjutnya, kawasan perkotaan hendaknya memiliki beberapa prinsip arsitektural dalam skala makro. Elemen yang membentuk suatu kota (terutama pusat kota) adalah tata guna lahan (*land use*), Bentuk dan kelompok bangunan (*Building and Mass Building*), Ruang Terbuka (*Open Space*), Parkir dan Sirkulasi (*Parking and Circulation*), Tanda-tanda (*Signage*), Jalur Pejalan Kaki (*Pedestrian Ways*), Pendukung Kegiatan (*Activity Support*), dan Preservasi (*Preservatin*).
4. Carr, dkk (1992) *Urban Design* termasuk didalamnya membahas tentang ruang terbuka. Ruang terbuka (khususnya di perkotaan) merupakan sebuah wadah yang biasa digunakan masyarakat untuk melakukan kegiatan-kegiatan dan ritual yang mengeratkan hubungan suatu komunitas.

Dari beberapa sumber diatas desain urban dapat dipahami sebagai desain yang terbuka tanpa banyak batasan guna mengoptimalkan pola sirkulasi, pola aktivitas, serta di dukung dengan pola bentukan yang mengakomodasi kebutuhan dan aktivitas manusia.



2.6.3. Karakter desain urban

Adapun karakteristik langgam arsitektur modern secara umum dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Desain ruangan dan furniture yang multifungsi.
2. Filosofi tempat kerja sekaligus tempat tinggal.
3. Solusi ruang sempit yang cerdas.
4. Kesan ruangan lebih luas dari yang sebenarnya

2.7. Kajian tentang identitas perusahaan (*Corporate identity*)

2.7.1. Teori identitas perusahaan (*Corporate identity*)

Identitas perusahaan (*corporate identity*) dihadirkan ketika suatu perusahaan/organisasi atau kelompok berusaha secara bersama membangun filosofi perusahaan/organisasi tersebut. Menurut Balmer (1995) didalam (<http://www.agesvisual.com/2007/11/14/corporate-visual-identity.htm>) identitas perusahaan adalah “*secara riil corporate identity dapat diwujudkan berupa kultur organisasi, perusahaan atau kepribadian dari organisasi, perusahaan tersebut agar masyarakat mengetahui, mengenal, merasakan dan memahami filosofi-filosofi perusahaan, organisasi tersebut*”.

Lebih lanjut identitas perusahaan (*corporate identity*) terdiri dari tiga hal, yaitu :

- *Corporate visual identity*, yaitu: logo, bangunan, seragam kerja, sarana angkut, perlengkapan kerja (*stationery office*), media pendukung promosi seperti merchandise, dan lain sebagainya.
- *Corporate communication*, yaitu: iklan, public relations, brosur, spanduk, informasi dan lain sebagainya.
- *Corporate behavior*, yaitu: nilai-nilai internal, norma-norma, etika dalam bekerja, pelayanan dan lain sebagainya.



2.7.2. Karakter *corporate identity* yang efektif

Karakter yang harus dibuat untuk menciptakan *corporate identity* yang efektif, antara lain:

- Simbolisme yang sederhana tapi mengena (kombinasi antara identitas, *brand package*, dan simbol yang baik).
- Pemicu respon visual pada produk atau perusahaan yang kuat.
- Identitas sebagai alat promosi dan pemasaran.
- Mampu diingat dan mengesankan, punya sifat *suggestiveness*, dan *recall*.

2.7.3. Identitas visual perusahaan (*Corporate visual identity*)

Identitas visual perusahaan (*corporate visual identity*) digunakan untuk mengkomunikasikan keberadaan sebuah korporasi, organisasi, institusi ataupun golongan, dengan menggunakan nama, lambang, tipografi, warna dan semboyan (*tagline/slogan*). Identitas visual perusahaan (*corporate visual identity*) merupakan suatu cara untuk memenuhi kebutuhan manusia di bidang informasi visual melalui elemen-elemen visual berupa :

- Logo perusahaan, terdiri dari : logo primer, logo sekunder, logo tersier.
- Bangunan atau kantor perusahaan, terdiri dari: kantor pusat, kantor cabang, bagian dalam kantor *front office*, *costumer service*, papan nama, dan lain sebagainya.
- Seragam kerja, terdiri dari: seragam karyawan perempuan dan lelaki, *office boy*, satpam dan lain sebagainya
- Sarana angkut, terdiri dari: mobil, motor, truk, bus, dan lain sebagainya.
- Perlengkapan kerja (*stationery office*), terdiri dari: kop nama, kartu nama, map, alat tulis, kop surat, dan lain sebagainya.
- Visual multimedia, terdiri dari : situs, *company profile*, dan lain sebagainya.



- *Merchandise*, terdiri dari : payung, hand bag, stiker, pin, bros, gantungan kunci, kantong plastik dan lain sebagainya.

Elemen-elemen visual tersebut hadir di segala sektor kegiatan manusia dalam sebuah bentuk unsur elemen visual, yaitu: warna, tipografi, bentuk, garis, simbol, lambang, gambar, dan lain sebagainya yang membentuk sebuah identitas visual perusahaan (*corporate visual identity*).

Identitas visual perusahaan (*corporate visual identity*) mendapatkan peran yang signifikan didalam mencapai tujuan-tujuan organisasi, baik secara internal maupun eksternal (*stakeholder*). Pada garis besarnya, suatu identitas visual perusahaan (*corporate visual identity*) menyatakan nilai-nilai organisasi/institusi/golongan mengenai ambisinya, bisnisnya, dan karakteristiknya.

2.7.4. Identitas perusahaan (*Corporate identity*)

Berbagai program kegiatan yang bisa dilakukan perusahaan dalam rangka membangun citra yang baik di mata masyarakat. Mengingat begitu banyak manfaat yang didapat dari terciptanya sebuah identitas yang baik, maka perusahaan lebih aware terhadap masalah ini. Identitas merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembentukan citra perusahaan di masyarakat. Identitas perusahaan bisa berubah dalam jangka waktu tertentu, hal itu bisa disebabkan karena identitas lama telah ketinggalan jaman atau tidak bisa lagi mewakili jenis bisnis yang sekarang dijalankan, bisa juga karena perusahaan telah melakukan merger (Jefkins, 1987: 20).

Walaupun berubah, yang terpenting dari identitas perusahaan adalah harus tetap mencerminkan jati diri perusahaan serta memberi kesan unik yang dapat dengan mudah dibedakan.

Corporate identity yang selanjutnya disebut sebagai identitas perusahaan, merupakan upaya perusahaan untuk memperkenalkan diri kepada publik melalui lambang, komunikasi, dan tingkah laku. Semua elemen-elemen dalam identitas perusahaan tersebut dapat digunakan baik secara internal maupun eksternal, untuk memperkenalkan kepribadian suatu perusahaan, sesuai dengan falsafah perusahaan yang telah disepakati (Van Riel, 1995: 28).



Menurut (Van Riel, 1995: 32-33), terdapat 4 elemen penting yang dapat digunakan sebagai ukuran dalam upaya untuk memperkenalkan identitas perusahaan, yaitu:

1. Behavior

Segala tingkah laku yang terjadi di perusahaan memiliki pengaruh yang besar dalam menciptakan identitas perusahaan. Hal ini mengingat karena publik akan menilai perusahaan sesuai dengan tingkah laku yang ditunjukkan oleh perusahaan. Tingkah laku ini dinilai secara terus-menerus. Kepribadian perusahaan dapat ditunjukkan dengan bentuk perilaku karyawan dan dituangkan dalam pelayanan yang diberikan.

2. Communication

Hal ini berkaitan dengan komunikasi yang terjadi di organisasi. Komunikasi yang terjadi mengarah pada usaha perusahaan untuk memperkenalkan diri kepada publiknya serta bagaimana perusahaan menginformasikan inovasi tertentu kepada kelompok targetnya.

3. Symbolism

Simbol melambangkan sifat-sifat implisit dari hal-hal yang diwakili oleh perusahaan. Simbol memiliki unsur-unsur yang meliputi warna, bentuk bangunan, logo, atribut, sampai pakaian seragam perusahaan. Unsur-unsur tersebut perlu untuk diselaraskan satu sama lain untuk mendapat citra yang diharapkan perusahaan. Beberapa hal perlu diperhatikan untuk menciptakan kesan positif publik, yang berarti bahwa citra yang muncul di masyarakat sesuai dengan citra yang diharapkan oleh perusahaan, adalah sebagai berikut :



- a) Gaya bangunan/tata ruang, akan berpengaruh terhadap kinerja para karyawan. Hal ini dapat membuat para karyawan merasa betah tinggal di perusahaan, sehingga tercipta iklim yang mendukung untuk bekerja. Hal ini berkaitan dengan keadaan kebun, tata ruang kantor, tata ruang pabrik, sampai dengan pengaturan fasilitas yang tersedia di perusahaan.
- b) Nama perusahaan, biasanya dipilih sesuai dengan falsafah dari perusahaan tersebut, serta memiliki suatu arti tertentu, yang biasanya berkaitan dengan kemajuan, kemakmuran, atau kebaikan yang kesemuanya itu bertujuan agar perusahaan dapat terus berkembang. Nama terkait dengan logo perusahaan dan berhubungan dengan pemilihan warna yang menarik, bentuk logo, serta makna yang terkandung didalamnya.
- c) Slogan perusahaan, mencerminkan kinerja perusahaan tersebut secara luas. Hal ini tentu saja berpengaruh terhadap kualitas pelayanan yang diberikan kepada para pelanggannya.
- d) Atribut yang digunakan memiliki kesamaan. Hal ini tampak pada pemilihan warna logo, dan elemen lain dari identitas perusahaan.

4. Personality

Sifatnya lebih mendalam karena menyangkut pribadi suatu perusahaan, dalam hal ini perusahaan harus benar-benar mengenali kepribadian mereka yang memiliki suatu kekhasan karena hal itu menjadi dasar dari tiga elemen yang telah disebutkan.

2.8. Tinjauan objek pustaka

2.8.1. Profil Gojek

Gojek adalah salah satu perusahaan penyedia jasa transportasi online di Indonesia. Bisnis utama perusahaan ini adalah pelayanan jasa kurir ojek melalui

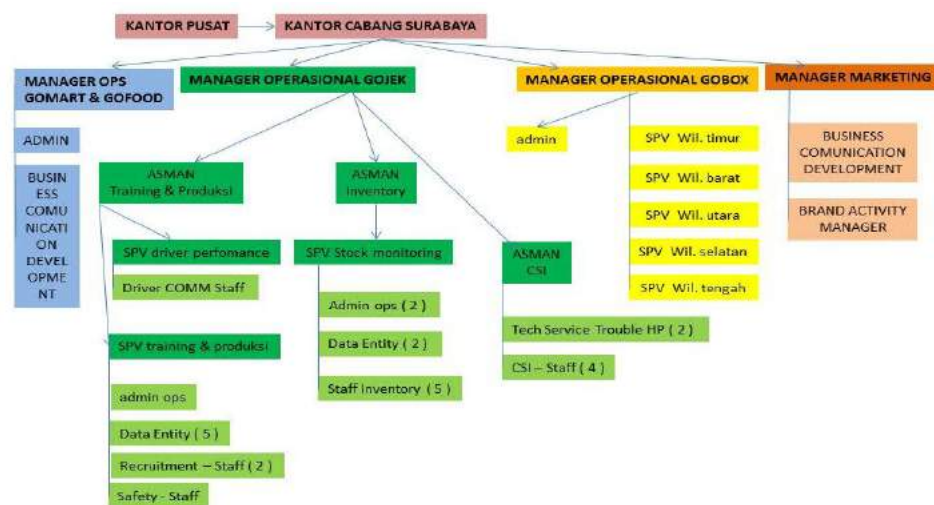


aplikasi *smartphone* berbasis internet. Berawal dari salah satu penyedia jasa layanan transportasi online yaitu transportasi ojek, kini dalam perkembangannya Gojek mengeluarkan produk-produk baru yang melayani kebutuhan sehari-hari masyarakat khususnya di wilayah perkotaan.

2.8.2. Budaya organisasi dalam kantor Gojek Surabaya

Budaya yang di usung dalam organisasi gojek adalah kecepatan, inovasi dan dampak sosial. Kecepatan dalam bekerja, inovasi dalam berfikir serta bertujuan sosial merupakan makna dari budaya organisasi gojek untuk ditanamkan di semua kegiatan dan layanan Gojek.

2.8.3. Struktur dan organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Gojek cabang Surabaya
Sumber: Internal perusahaan (2016)

2.8.4. Produk dan jasa

Layanan Gojek meliputi berbagai kebutuhan keseharian masyarakat, diantaranya :

- GO-RIDE adalah layanan transportasi sepeda motor yang dapat mengantarkan Anda ke berbagai tempat, lebih mudah dan lebih cepat.



Gambar 2.2 Logo layanan Gojek (Go-Ride)

Sumber: <http://carapesangojek.blogspot.co.id/2015/11/cara-pesan-gojek-go-ride.html>
(Akses : 22/09/2016, 20:00 WIB)

- GO-FOOD adalah layanan pesan antar makanan dengan lebih dari 30.000 daftar restoran.



Gambar 2.3 Logo layanan Gojek (Go-Food)

Sumber: http://petramarkcare.weebly.com/uploads/6/3/7/6/63763363/7252192_orig.png
(Akses : 22/09/2016, 20:00 WIB)

- GO-BOX adalah layanan pindah barang ukuran besar menggunakan truk bak/blind van.



Gambar 2.4 Logo layanan Gojek (Go-Box)

Sumber <http://ramez.org/wp-content/uploads/2016/03/powered-by-gojek.jpg>
(Akses : 22/09/2016, 20:00 WIB)

2.8.5. Kantor Gojek Surabaya

Merupakan 3 ruko 4 lantai yang menjadi kantor cabang gojek area indonesia timur, berlokasi di Surabaya tepatnya di Jl. Tidar No.67, Kota SBY, Jawa Timur 60251, Indonesia. Kantor Gojek Surabaya resmi beroperasi pada



tahun 2014. Fungsi dari kantor cabang Surabaya adalah mengakomodasi layanan dan mitra gojek di wilayah surabaya dan sekitarnya, setelah di himpun dan di akomodasi, semua pekerjaan dan informasi terkait problem solfing, keluhan, dan segala aktifitas pekerjaan gojek akan di salurkan ke kantor pusat Jakarta.

2.8.5.1. Fasilitas ruang

Beberapa fasilitas-fasilitas ruang yang terdapat di kantor gojek surabaya diantaranya :

1. Ruang Tunggu

Ruangan ini terletak tepat di pintu masuk kantor gojek surabaya, Fungsi ruang adalah sebagai tempat menunggu untuk tamu dan mitra gojek jika ada keluhan atau keperluan lain dengan staf gojek. Sekaligus terdapat area *security* yang bertugas mendata tamu atau mitra yang datang ke keantor gojek.



Gambar 2.5 Area Ruang tunggu dan *security*

Sumber: Dokumentasi penulis, diambil tanggal 4 Maret 2016, lokasi kantor Gojek Surabaya

2. Gudang

Ruangan ini terletak di ruko kedua sebelah ruang tunggu, difungsikan sebagai inventory berbagai peralatan berkendara seperti helm, jaket dan masker



Gambar 2.6 Area Gudang

Sumber: Dokumentasi penulis, diambil tanggal 4 Maret 2016, lokasi kantor Gojek Surabaya

3. Ruang satgas

Ruang Satgas merupakan ruangan untuk beberapa personil dari kepolisian yang ditugaskan di kantor gojek untuk menjaga keamanan.



Gambar 2.7 Ruang Satgas

Sumber: Dokumentasi penulis, diambil tanggal 4 Maret 2016, lokasi kantor Gojek Surabaya

4. Ruang training dan manajer

Ruang Training terletak di lantai 3 sebelah ruang kerja Divisi Go-Box. Ruang ini difungsikan sebagai tempat training sekaligus area manajer Go-Box.



Gambar 2.8 Ruang Training

Sumber: Dokumentasi penulis, diambil tanggal 4 Maret 2016, lokasi kantor Gojek Surabaya

5. Ruang kerja divisi Go-Box

Ruang kerja Go-Box terletak di lantai 3 sebelah ruang training. Ruangan ini berisi 8 orang staff dan bekerja secara team dengan furniture 1 meja rapat besar, kursi kerja, whiteboard dan sofa 3 seat 2 buah, serta beberapa lemari arsip untuk menyimpan berkas. Ruangan Go-Box juga disekat sebagai mushola bagi staff go-box.



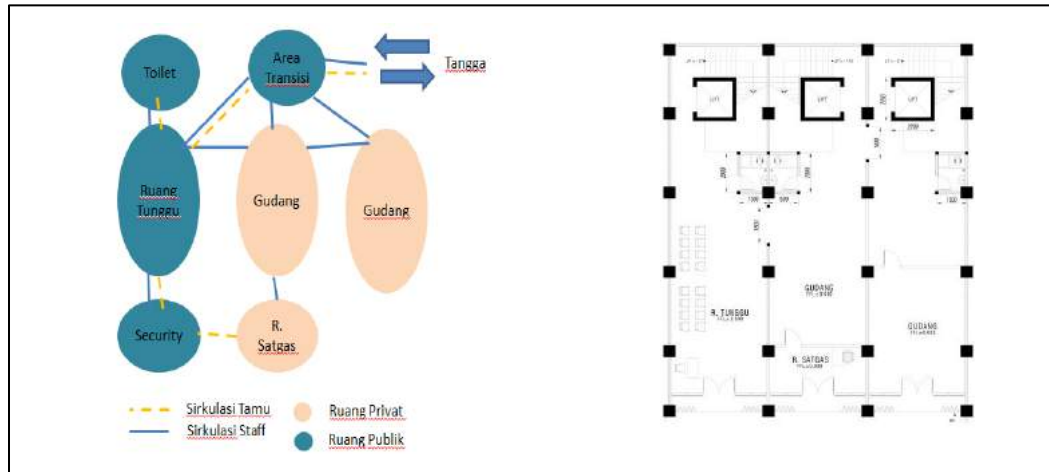
Gambar 2.9 Ruang Go-Box dan mushola

Sumber: Dokumentasi penulis, diambil tanggal 4 Maret 2016, lokasi kantor Gojek Surabaya



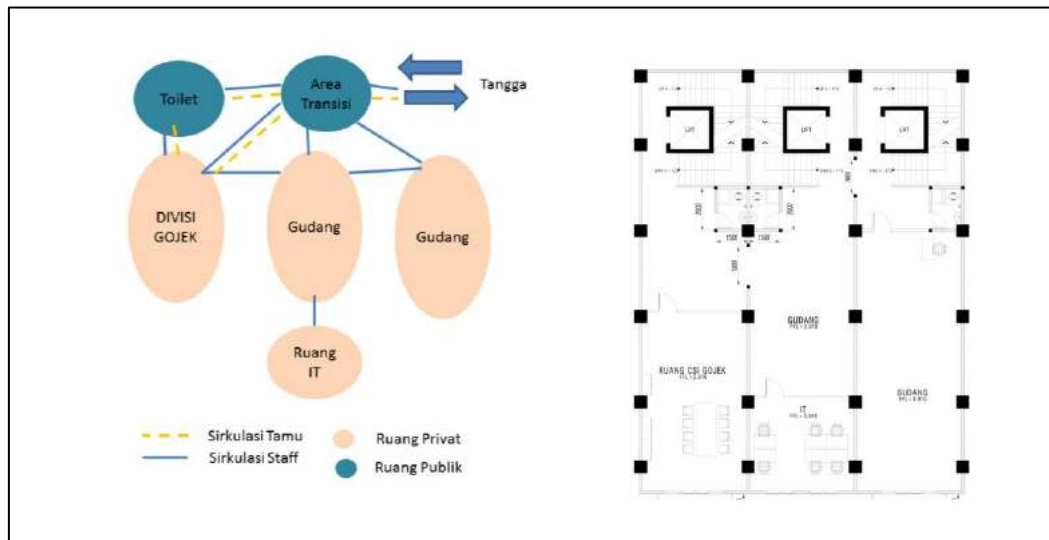
2.8.5.2. Zoning dan sirkulasi ruang

Lantai 1



Gambar 2.10 Zoning ruang, sirkulasi, dan sketsa *layout* lantai 1
Sumber: Dokumentasi penulis, (2016)

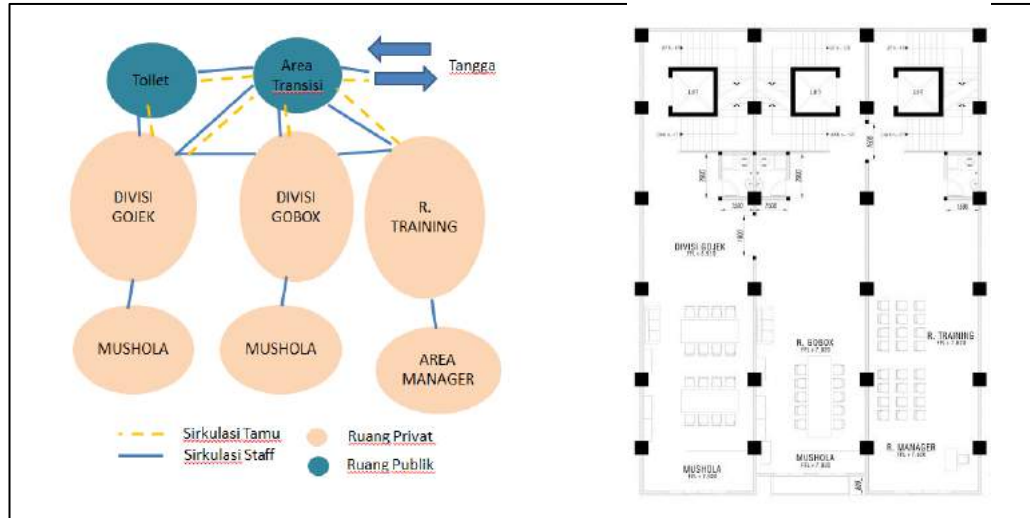
Lantai 2



Gambar 2.11 Zoning ruang, Sirkulasi, dan sketsa *layout* lantai 2
Sumber: Dokumentasi penulis, (2016)

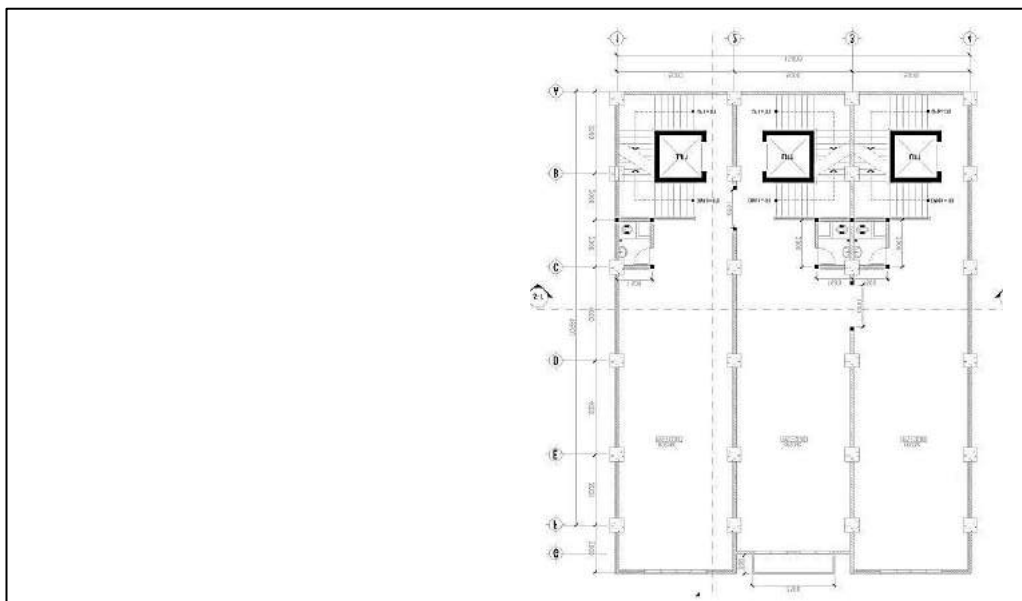


Lantai 3



Gambar 2.12 Zoning ruang, sirkulasi, dan sketsa *layout* lantai 3
Sumber: Dokumentasi penulis, (2016)

Lantai 4



Gambar 2.13 Sketsa *layout* lantai 4
Sumber: Dokumentasi penulis, (2016)



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB III

METODE DESAIN

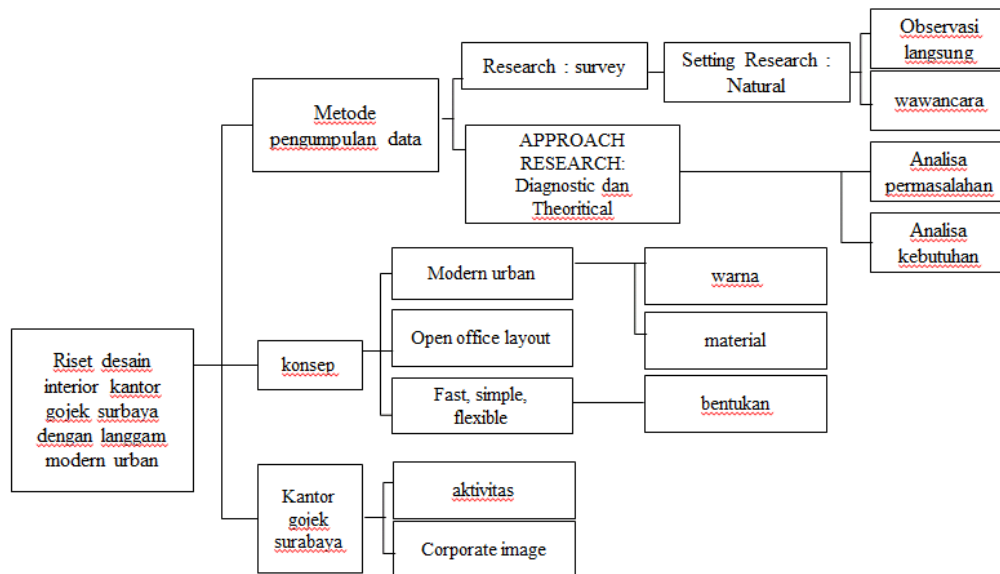
3.1. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan sebuah penjabaran ide pemikiran dalam setiap proses dan alur yang telah dikonsepskan dalam mencapai sebuah tujuan awal. Dalam penjabaran sebuah konsep, diperlukan beberapa data yang diperlukan dalam menyusunnya agar dapat terperinci dan sesuai dengan tujuan awal dalam ide. Keseluruhan aktivitas yang dimulai dengan tahap pengumpulan data, analisa data dengan menguraikan permasalahan dan tujuan penelitian.

Pada metode penelitian kali ini hal yang dikaji adalah mengenai penelitian terhadap desain Kantor Gojek Surabaya. Agar mudah menerapkan ide dan gagasan dalam memberikan solusi desain terhadap permasalahan yang terdapat pada objek penelitian maka penulis menerapkan tahapan pelaksanaan, metodologi riset yang dikelompokkan menjadi dua yaitu pengetahuan tentang metode pengumpulan data dan pengetahuan tentang metode analisis atau pengolahan data.

Metode yang digunakan dalam riset ini adalah metode penelitian kualitatif. Tujuan metode ini adalah mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif, cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif, proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan (Sedarmayanti & Hidayat, 2011).

Metode desain yang digunakan untuk riset ini digambarkan melalui gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3.1 Metode desain
Sumber : Dokumentasi penulis

3.2. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam riset ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya (Sukmadinata, 2006:72). Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung.

3.3. Instrumen penelitian

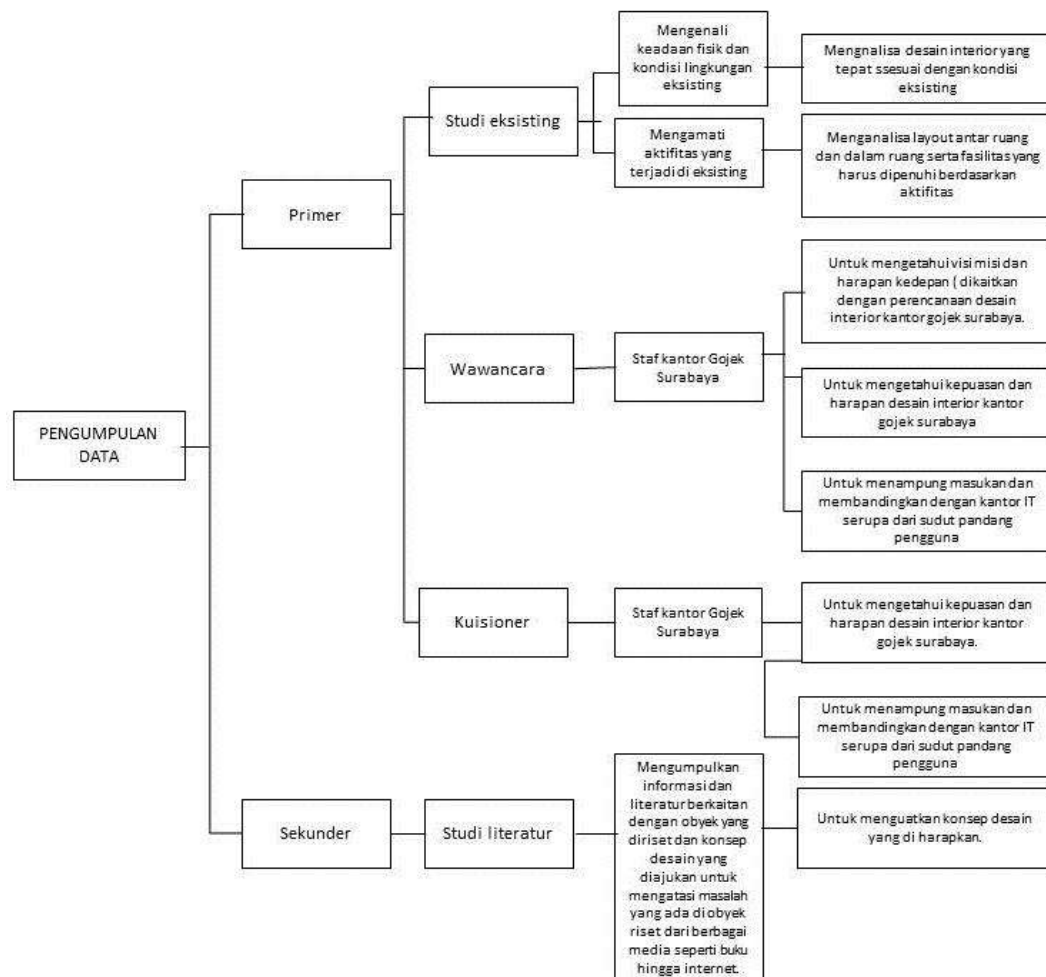
Dalam mendapatkan data, dibutuhkan alat bantu berupa pedoman-pedoman yang diajukan dalam pertanyaan, *recorder*, dan kamera digital. Pedoman-pedoman ini berupa poin-poin penting yang relevan dengan penelitian



yang nantinya diajukan saat wawancara dengan narasumber. *Recorder* digunakan untuk merekam hasil wawancara dengan narasumber. Hasil rekaman kemudian ditranskripsikan melalui pencatatan sehingga memudahkan untuk mengolah dan menganalisis data. Kamera digital digunakan untuk mengambil gambar dan dokumentasi pada saat observasi di lapangan.

3.4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data di jelaskan melalu gambar 3.2 berikut ini.



Gambar 3.2 Metode pengumpulan data
Sumber : Dokumentasi penulis



Keterangan :

Tahap pengumpulan data pada bagan di atas dibagi menjadi dua bagian yaitu data primer dan sekunder dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung. Data primer didapat dengan melakukan pengamatan dan pendokumentasian. Data ini dibutuhkan agar peneliti dapat memahami permasalahan, isu dan kondisi lingkungan yang terjadi pada saat proses penelitian. Data primer dalam penelitian ini berupa data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner, data hasil wawancara peneliti dengan narasumber, dan data hasil observasi seperti catatan-catatan maupun dokumentasi.
2. Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Data sekunder didapat dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan pengumpulan data yang dirangkum dan dihimpun kemudian menjadi sumber perolehan data yang akan dianalisis. Data sekunder terdiri dari data berasal dari internal perusahaan dan data berasal dari pihak luar/non internal perusahaan. Data internal perusahaan ini berupa catatan atau dokumentasi perusahaan berupa struktur organisasi, *company profile*, publikasi pada website resmi perusahaan dan *job description* masing-masing unit bagian. Sedangkan data sekunder berasal dari luar perusahaan adalah data yang berupa beberapa rujukan yang diperoleh dari majalah, jurnal ilmiah, artikel, maupun literatur lainnya baik dalam bentuk media cetak maupun elektronik yang sesuai dengan konteks penelitian ini.

3.4.1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara bertanya secara langsung. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur/wawancara bebas, yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan yang akan diajukan secara spesifik, dan hanya memuat



poin-poin penting masalah yang ingin digali dari responden. Wawancara dilakukan melalui tatap muka secara langsung dengan narasumber. Berikut narasumber dan poin-poin pertanyaan yang diajukan dalam wawancara:

a. Bapak Idrus Khoirudin sebagai *Manager Operasional Gojek Surabaya*
Poin-poin penting yang digunakan dalam penggalan informasi pada wawancara antara lain:

- Logo perusahaan, terdiri dari : logo primer, logo sekunder, logo tersier.
- Sejarah Gojek.
- Bisnis yang dijalankan Gojek.
- Perkembangan perusahaan, meliputi perkembangan pengguna jasa gojek, perkembangan organisasi, dan perkembangan kantor.
- Budaya kerja di Gojek surabaya.
- Sistem kerja di Gojek surabaya.
- *Layout* ruang di eksisting kantor Gojek surabaya.
- Opini mengenai kondisi desain interior kantor Gojek surabaya saat ini dan keinginan maupun harapan mengenai desain kantor Gojek surabaya di masa mendatang.

b. Bapak Fitrah Dwi Widiyanto sebagai *Manager Marketing Gojek Surabaya*
Poin-poin penting yang digunakan dalam penggalan informasi pada wawancara antara lain:

- Logo perusahaan, terdiri dari : logo primer, logo sekunder, logo tersier.
- Filosofi perusahaan Gojek.
- Corporate identity, meliputi *corporate image* dan *brand image* dari Gojek.
- Filosofi logo Gojek.
- Segmen konsumen yang di tuju dan segmen customer eksisting saat ini.
- Produk dan jasa yang di tawarkan Gojek.
- Standar identitas visual pada Gojek dan sub brand-nya.



- Layout ruang di eksisting kantor Gojek Surabaya
- Opini mengenai kondisi desain interior kantor Gojek saat Ini dan keinginan maupun harapan mengenai desain kantor Gojek Surabaya di masa mendatang.

3.4.2. Observasi lapangan

Observasi yang dilakukan adalah pengamatan secara langsung di lokasi kantor Gojek Surabaya yang terletak di Jalan Tidar, Kota Surabaya, Jawa Timur untuk mengetahui kondisi objek studi yang sebenarnya sehingga dapat memperoleh gambaran tentang eksisting yang diperoleh dengan mendatangi sumber data. Data yang diperoleh antara lain:

1. Mengetahui aktivitas yang terjadi di kantor Gojek.
2. Mengetahui kondisi lingkungan di dalam dan sekitar kantor Gojek.
3. Pengaturan *layout* ruangan dan sirkulasi di kantor Gojek.
4. Suasana ruang yang dirasakan saat berada di kantor Gojek.

Mengetahui berbagai macam furnitur dan peralatan yang digunakan di kantor Gojek.

3.4.3. Studi literatur

Literatur di ambil dari berbagai sumber, seperti: buku, *website*, kutipan berita dan sumber lain yang terpercaya dan dapat dipertanggungjawabkan atas argumentasinya. Adapun referensi pada studi literatur difokuskan pencarian kepada beberapa bahasan berikut ini, antara lain:

1. Tinjauan tentang kantor.
2. Tinjauan tentang aktivitas dan perilaku organisasi dalam kantor.
3. Standar-standar perancangan sebuah kantor.
4. Tinjauan tentang *workplace*.
5. Tren-tren perkembangan desain interior kantor terkini.
6. Kajian tentang elemen pembentuk interior.



3.5. Pengolahan data

Pengolahan data adalah serangkaian kegiatan, pikiran dan bantuan tenaga atau suatu peralatan yang mengikuti serangkaian langkah, perumusan data tersebut, bentuk susunan, sifat atau isinya menjadi lebih berguna. Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah dengan cara menggunakan metode induktif, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya. Selain itu analisis data juga dapat menggunakan metode deduktif dan komparatif.

1. Metode deduktif merupakan metode mengolah dan menganalisa data-data yang bersifat umum, kemudian menganalisa kembali data-data tersebut menjadi bersifat lebih khusus yang sesuai dengan judul perancangan.
2. Metode komparatif merupakan metode menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data- data yang ada. Metode yang digunakan adalah :
 - a) Mengumpulkan data secara keseluruhan.
 - b) Memilah berdasarkan tinjauan dan kepentingan riset.
 - c) Menentukan fasilitas yang akan menjadi obyek riset.
 - d) Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul riset.
 - e) Menentukan data-data yang sesuai dengan proses riset desain interior.

3.6. Analisa Data

Analisa data adalah serangkaian kegiatan, pikiran dan bantuan tenaga atau suatu peralatan yang mengikuti serangkaian langkah, perumusan data tersebut, bentuk susunan, sifat atau isinya menjadi lebih berguna. Metode yang digunakan dalam analisa data adalah dengan cara menggunakan metode induktif, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya. Selain itu analisis data juga dapat menggunakan metode deduktif dan komparatif.



Metode deduktif merupakan metode mengolah dan menganalisa data-data yang bersifat umum, kemudian menganalisa kembali data-data tersebut menjadi bersifat lebih khusus yang sesuai dengan judul perancangan.

Metode komparatif merupakan metode menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data- data yang ada. Metode yang digunakan adalah :

1. Mengumpulkan data secara keseluruhan.
2. Memilah berdasarkan tinjauan dan kepentingan riset.
3. Menentukan fasilitas yang akan menjadi obyek riset.
4. Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul riset.
5. Menentukan data-data yang sesuai dengan proses riset desain interior.

Setelah data data tersebut dikumpulkan dan dianalisa kemudian menganalisa kebutuhan elemen elemen desain interior yang berhubungan dengan judul perancangan.

3.6.1. Analisa warna

Menganalisa warna-warna yang sesuai dengan *corporate image* suatu perusahaan yang disesuaikan dengan konsep modern urban.

3.6.2. Analisa bentukan interior

Analisa tentang bentukan interior yang sesuai dengan karakter gojek cepat, fleksibel, dan mudah yang dipadukan dengan konsep modern urban

3.6.3. Analisa elemen estetis

Analisa elemen estetis yang sesuai dengan bangunan bertema moder urban.

3.6.4. Analisa pencahayaan

Analisa tentang pencahayaan yang sesuai dengan standar dalam setiap ruangan yang ada di dalam kantor gojek surabaya. Dalam hal ini kantor gojek



akan banyak mengaplikasikan pencahayaan buatan untuk memberikan tema modern dan aksen ruangan.

3.6.5. Analisa penghawaan

Analisa tentang penghawaan yang sesuai dengan standar setiap ruangan yang ada di kantor gojek. Penggunaan ac split untuk penghawaan ruangan.

3.6.6. Analisa material

Analisa tentang material yang sesuai dengan bangunan dengan konsep modern yang dipadukan dengan expose material sesuai dengan konsep urban.

3.6.7. Analisa utilitas

Analisa tentang utilitas yang dibutuhkan kantor gojek untuk menunjang fungsi-fungsi pendukung di dalam kantor.

3.6.8. Analisa furniture

Analisa tentang bentukan, warna dan material furnitur yang menjadi pengisi interior maupun fasilitas pendukung kantor gojek yang disesuaikan dengan tema modern urban yang dipadukan dengan *corporate image* gojek.

3.6.9. Analisa kebutuhan ruang

Analisa tentang kebutuhan ruang sesuai dengan aktifitas yang terjadi di dalam perilaku organisasi kantor gojek.

3.6.10. Analisa hubungan antar ruang

Analisa tentang hubungan ruang satu dengan ruang lainnya, menganalisa kedekatan ruang satu dengan ruang lainnya sesuai dengan runtutan aktifitas yang terjadi di dalam kantor gojek surabaya.

3.6.11. Analisa sirkulasi ruang

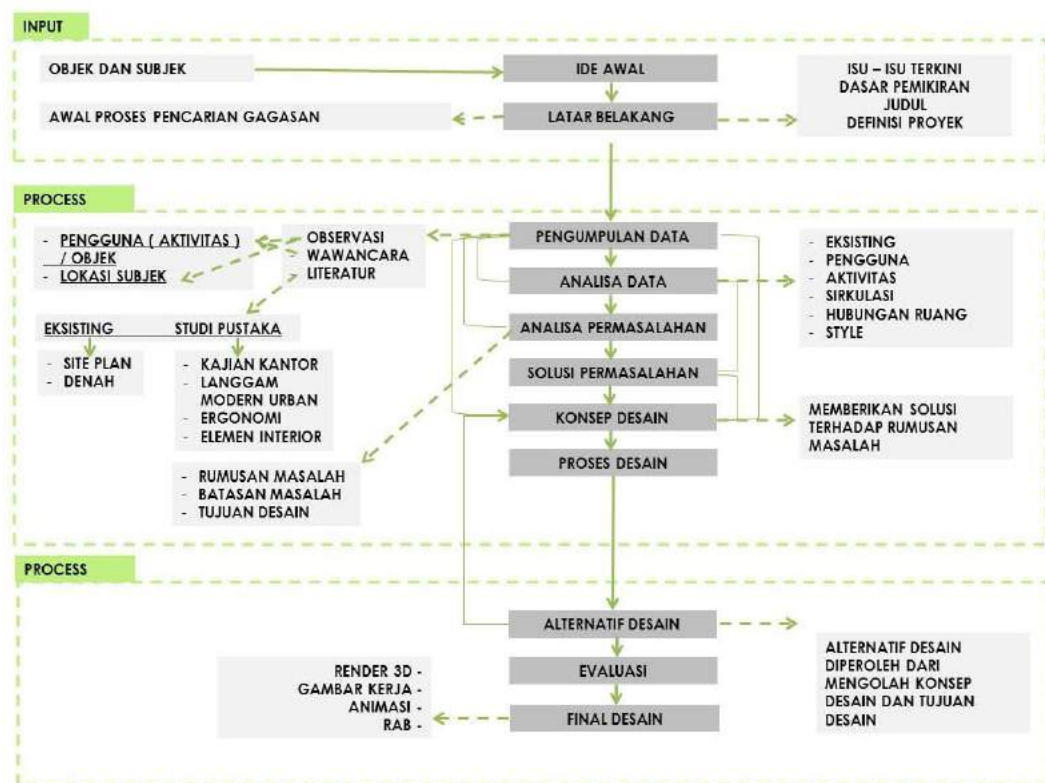
Analisa tentang sirkulasi yang akan diterapkan dan disesuaikan dengan aktifitas yang terjadi di dalam kantor gojek surabaya.



3.6.12. Analisa ruangan

Analisa tentang setiap ruang yang memiliki pengkondisian tertentu menyangkut fungsi dari ruang itu sendiri.

3.7. Tahapan Desain



Gambar 3.3 Tahapan Desain
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Pada tahapan desain dibagi menjadi 3 proses, yaitu :

1. INPUT

Tahap ini berisi dasar pemikiran dan ide awal yang akan dikembangkan pada objek desain sehingga menjadi latar belakang yang dijadikan acuan dalam menentukan desain akhir.



2. PROSES

Tahap ini adalah pengembangan dari ide awal dan latar belakang pada tahap input. Kemudian dengan melalui beberapa proses diantaranya pengumpulan data untuk menguatkan latar belakang, analisa data untuk mencari masalah yang terdapat pada objek penelitian. Setelah analisa permasalahan diperoleh kemudian dikembangkan dengan mencari rumusan masalah, batasan masalah serta tujuan desain untuk kemudian di jabarkan solusi untuk permasalahan melalui metode brainstorming dan modboard untuk didapatkan konsep desain yang bisa menjadi solusi permasalahan pada objek penelitian.

3. OUTPUT

Tahap ini adalah implementasi dar konsep desain yang sudah dijabarkan pada proses untuk menjadi alternatif desain yang kemudian di evaluasi untuk mendapatkan kesesuaian solusi terhadap permasalahan pada objek penelitian sampai kemudian bisa di dapatkan final desain dengan output render 3d, gambar kerja, RAB, dan animasi.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB IV

PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN

3.8. Studi Pengguna

Dari hasil wawancara didapatkan data jumlah staf di kantor gojek beserta tugas dan fungsi nya. Berikut akan dijabarkan melalui gambar 4.1 berikut ini :

NO	DIVISI	JABATAN	TUGAS	STAF
1	HEAD OFFICE	MANAJER OPERASIONAL	1. Mengelola dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi operasi perusahaan 2. Mengawasi penyediaan jasa 3. Mengawasi persediaan, distribusi barang dan operasional 4. Membuat pengembangan operasional jangka pendek dan panjang 5. Mengatur dan mengelola biaya perusahaan	3
2	MANAJER	ASISTEN MANAJER	1. Mewakili tugas manajer dalam lingkup yang lebih kecil	3
3	GOJEK & CSI	Tech & Serv HP	Teknisi yang bertugas memperbaiki perangkat keras	3
		Admin & staf	Kegiatan pengarsipan, melakukan surat menyurat dan dokumentasi kegiatan.	14
		Front liner	Mengakomodasi semua keluhan dari mitra yang datang ke kantor	2
		Suspend service	Bertugas menyeleksi jenis transaksi dan keabsahan nya	4
		Call centre	Menerima keluhan melalui telepon Kantor	2
4	INVENTORY	SPV Stock	Menerjemahkan dan menjelaskan instruksi dari manajer kepada para karyawan.	
		Staff in out gudang	Mendata dan mengawasi inventory barang yang ada di gudang	3
5	MARKETING	Bisnis Com. Dev.	Mengatur pengembangan pola bisnis marketing yang sesuai dengan pasar	2
		Brand Activation Management	Melakukan pemasaran brand kepada konsumen dengan berbagai media terutama media elektronik online	1
6	GOBOX	SPV Wilayah	Mengakomodasi informasi dari berbagai wilayah operasional surabaya	5
		Admin	Kegiatan pengarsipan, melakukan surat menyurat dan dokumentasi kegiatan.	1
7	GOFOOD	Admin	Kegiatan pengarsipan, melakukan surat menyurat dan dokumentasi kegiatan.	3
		Business com. dev	Meriset dan merencanakan pengembangan divisi gomart di surabaya	1



Gambar 4.1 divisi dan tugas staf gojek
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

3.9. Studi Ruang



Dari pengamatan dan observasi obyek eksisting kantor Gojek cabang Surabaya, ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan pada masing -masing ruangan di dalamnya. Hasil analisa pengamatan dan observasi masing-masing ruang tersebut dapat dijabarkan pada tabel 4.1 berikut ini.



Tabel 4.1 Hasil Observasi Ruang Eksisting

No	Ruangan	Hasil Observasi	
		Kelebihan	Kekurangan
1	<p>Ruang tunggu</p>  <p>Deskripsi: Ruangan tunggu area terdepan pada kantor Go-jek cabang Surabaya. Ruangan ini terletak pada lantai 1 hanya terdapat kursi tunggu, TV dan meja security.</p>	<p>Ruangan yang besar di optimalkan untuk ruang tunggu sehingga ketika ada antrian banyak space yang tersedia juga bias mengakomodasi terutama untuk akses utama keluar masuk ruang tunggu sangat memiliki cukup ruang untuk sirkulasi keluar masuk.</p>	<p>Belum ada ruangan receptionist yang biasa tersedia di lobby kantor serta belum dintunjang interior yang bias menampilkan image modern yang biasa kita jumpai pada kantor IT seperti halnya go-jek sebaiknya menerapkan hal tersebut juga.</p>
2	<p>Ruang training dan manajer</p>  <p>Deskripsi: Ruang training dan manajer terletak di lantai 3 sebelah area divisi go-box tersedia kursi training, proyektor dan di jadikan satu dengan ruangan manajer go-box.</p>		<p>Ruang training sebaiknya tidak di jadikan satu dengan manajer, selain itu perlu sentuhan interior agar ruang training bisa terasa menyenangkan ketika digunakan.</p>
3	<p>Ruang Gobox</p>	<p>Area yang cukup luas untuk divisi dengan 8 staf.</p>	<p>Ruang Gobox belum diaplikasikan desain interior yang baik</p>



	 <p>Deskripsi: Ruang Gobox berisi 8 orang staf dengan penggunaan meja rapat untuk bekerja secara berkelompok.</p>		<p>untuk kantor, sehingga belum bisa optimal untuk bekerja. Tidak adanya area workstation untuk masing-masing staf membuat focus dalam bekerja tidak optimal.</p>
4	<p>Mushola</p>  <p>Deskripsi: Mushola tidak memiliki ruangan khusus, hanya diberi sedikit ruang dengan sekat whiteboard untuk difungsikan sebagai mushola.</p>		<p>Belum adanya ruangan khusus untuk mushola, kurang khusyuk ketika beribadah karena berada dekat dengan area kerja.</p>
5	<p>Gudang</p>		<p>Gudang belum di rencanakan supaya terpisah dengan area publik sehingga belum ada zoning antara ruang publik, servis, dan workstation.</p>



	 <p>Deskripsi: Gudang berada di lantai 1 dan 3 berisi stock peralatan driver pada saat masih tahap recruitment.</p>		
--	--	--	--

3.9.1. Analisa kebutuhan fasilitas ruang

Analisa kebutuhan fasilitas ruang merupakan penjabaran kebutuhan luas ruang dan furniture yang di butuhkan untuk menunjang aktifitas staf kantor gojek. Analisa gambar kebutuhan ruang menitik beratkan pada katifitas dalam kantor, kemudian dari aktifitas tersebut di jabarkan ruangan yang harus ada untuk menunjang aktifitas serta furniture yang terdapat di dalam setiap ruang dengan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan ergonomic dan anthropometri manusia.

Berikut analisa kebutuhan fasilitas ruang dapat dilihat pada gambar berikut ini.



NO	AKTIFITAS	RUANG	USER	FURNITURE	EXTERNAL DIM (cm) (p x l)	jumlah	LUAS RUANG (m ²)
1	Menerima tamu Mencatat pengunjung datang menunggu	RESEPSIONIS & R.TUNGGU	Front liner & pengunjung	Reception desk	420 x 70	1	30
				Sofa 2 seat	180 x 80	4	
				Coffee table	120 x 60	1	
3	Mencatat Menginput data	BACK OFFICE	Staff	credenza	120 x 45	3	30
				Work table	120 x 60	4	
				Work chair	65 x 65	4	
4	Mencatat Negosiasi Dealing	MARKETING DIV	Manager marketing Staff	Work table	120 x 60	6	50
				credenza	120 x 45	6	
				Work chair	65 x 65	6	
5	beribadah	MUSHOLA	Staff dan pengunjung	Loker	200 x 30	1	20
6	Brainstorming Istirahat Makan & minum Baca buku dan majalah	Cafe	Staff dan pengunjung	meja bar	120x340	1	35
				Kursi bar	65 x 65	8	
				Rak display buku	200 x 50	4	
7	Membuat minuman & makanan	Pantry	Coffee maker chef	Kitchen set	400 x 60	1	17,5
				Refrigerator	80 x 100	1	
				Meja kasir	280 x 70	1	
8	Menanggapi keluhan driver Mencatat, input data	CSI DIV	staff	Work chair	65 x 65	6	20
				Work table	120 x 60	6	

Gambar 4.2 Analisa kebutuhan fasilitas ruang
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

NO	AKTIFITAS	USER	RUANG	FURNITURE	EXTERNAL DIMENSION (cm) (p x l)	jumlah	LUAS RUANG (m ²)
9	Mencatat Menginput controlling	Manajer	R. MANAJER	Work table	120 x 70	1	20
				Work chair	65 x 65	1	
				cabinet	120 x 45	1	
10	Mencatat Menginput controlling	Head office	R. HEAD OFFICE	Direktur table	200 x 70	1	24
				Work chair	65 x 65	1	
				sofa	160 x 60	1	
11	Diskusi Meeting presentasi	Staff	R. RAPAT	Meeting table	140 x 340	1	25
				ergo chair	65 x 65	9	
				credenza	120 x 40	2	
12	Menunggu Diskusi istirahat	Staff dan pengunjung	R. Tunggu CSI	Meja cafe	80 x 80	2	20
				armchair	45x 45	6	
13	Diskusi brainstorming	Private discussion	Private room	sofa	180 x 70	2	10,5
				meja	80 x 60	1	
14	Mencatat Menginput	staff	Workstation 1	Work table	120 x 70	12	30
				Work chair	65 x 65	12	
15	Online meeting diskusi	Staff	Colaboration area	sofa	200 x 70	4	10
				Meja	80 x 50	2	

Gambar 4.3 Analisa kebutuhan fasilitas ruang
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)



NO	AKTIFITAS	RUANG	USER	FURNITURE	EXTERNAL DIMENSION (cm) (p x l)	jumlah	LUAS RUANG (m ²)
16	TRAINING ROOM	Meeting Presentasi training	Staff pengunjung	Meja training	60 x 45	12	25
				armchair	45 x 45	12	
17	Diskusi Presentasi brainstorming	SHARE ROOM	staff	sofa	180 x 70	2	20
				armchair	65 x 65	3	
				meja	80 x 60	1	
18	Mencatat Menginput	WORKSTATION 2	staff	Work table	120 x 70	14	39
				Work chair	65 x 65	14	
19	Diskusi Meeting presentasi	MANAGER ROOM	Staff	Meeting table	140 x 340	1	25
				ergo chair	65 x 65	9	
				credenza	120 x 40	2	
20	Menunggu Diskusi istirahat	BREAK AREA	Staff dan pengunjung	Meja cafe	80 x 80	3	20
				armchair	45x 45	9	
21	Diskusi Bertukar gagasan	Share room	staff	sofa	180 x 70	4	20
				meja	80 x 60	2	
22	Online comunication	Communication room	staff	meja	120 x 70	1	30
				Work chair	65 x 65	5	

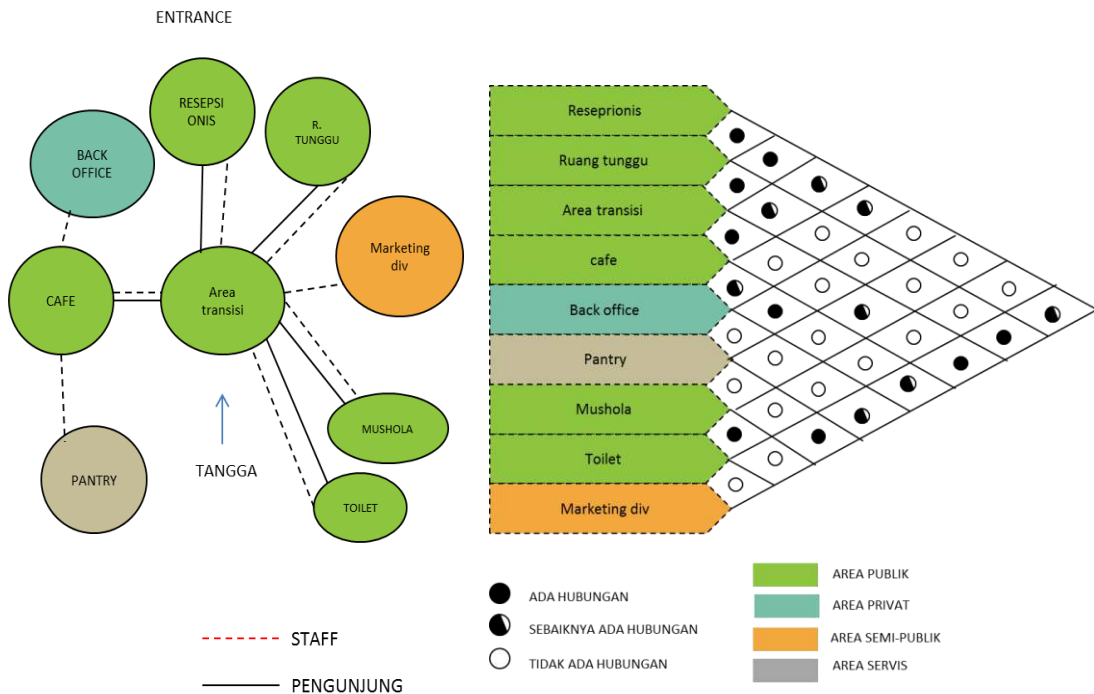
Gambar 4.4 Analisa kebutuhan fasilitas ruang
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

3.10. Hubungan Ruang

Hubungan antar ruang digambarkan dengan bubble diagram dan matrix diagram untuk mengetahui pola sirkulasi dan jenis ruangan termasuk public, semi public atau private. Berikut ilustrasi hubungan ruang pada kantor gojek Surabaya pada masing-masing lantai :



1. Lantai 1

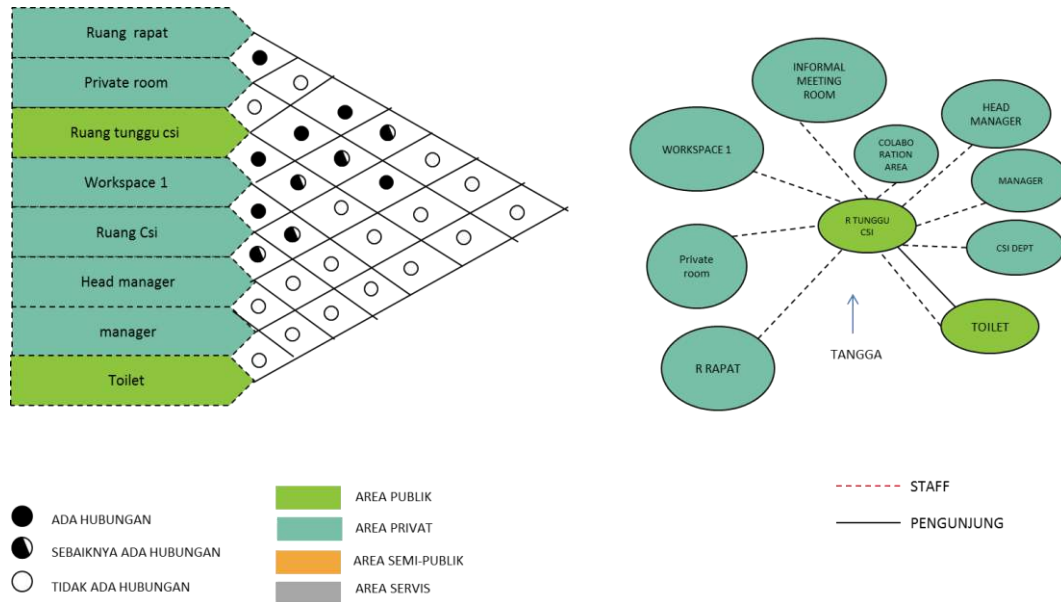


Gambar 4.5 Buble diagram dan matrix hub ruang lantai 1
Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Pada lantai 1 lebih di tekankan untuk ruang publik karena akses utama dari pintu masuk sehingga menjadi area pertama yang akan berhubungan dengan publik dalam hal ini mitra gojek dan vendor yang menjadi partner gojek. Pada lantai 1 ini yang menjadi area public diantaranya: lobi, ruang tunggu, area display, café, mushola dan toilet. Sedangkan area semi public pada ruang divisi marketing. Divisi ini berhubungan langsung dengan para vendor yang menjadi partner gojek sehingga pada ruang marketing ini bersifat semi public karena hanya para pihak luar yang bersangkutan yang berkunjung. Kemudian ruang back office termasuk area privat dan pantry sebagai area servis.



2. Lantai 2

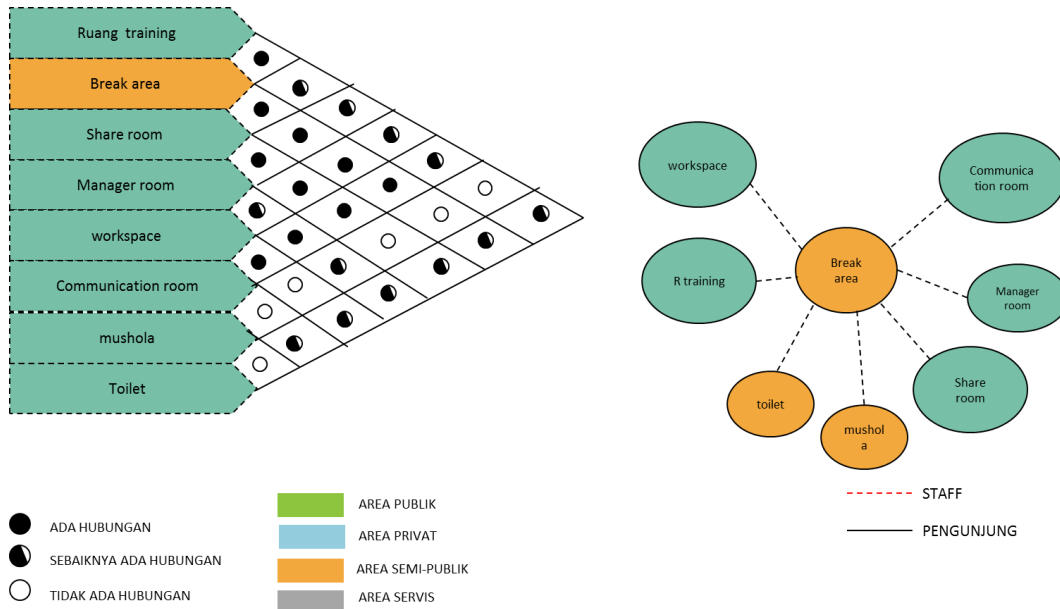


Gambar 4.6 Buble diagram dan matrix hub ruang lantai 2
Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Pada lantai 2 sebagian besar termasuk area privat karena pada lantai 2 difungsikan untuk area kerja staf gojek, hanya divisi CSI yang berhubungan dengan para mitra gojek dalam hal ini driver gojek di lapangan. Sehingga penataan area terpusat pada ruang tunggu CSI sebagai ruang publik dan di tempatkan langsung setelah tangga dari lantai 1 untuk memudahkan akses publik ke area ini. Selebihnya merupakan area privat diantaranya : Ruang rapat, privat room, work area, ruang CSI, head manager dan manager.



3. Lantai 3



Gambar 4.7 Buble diagram dan matrix hub ruang lantai 3
Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)

Lantai 3 di kantor gojek Surabaya terdiri dari beberapa area diantaranya yang termasuk area privat adalah ruang *workspace*, ruang *training*, *communication room*, *manager room*, *share room*. Sedangkan *break area*, toilet dan mushola masuk ke area semi publik.

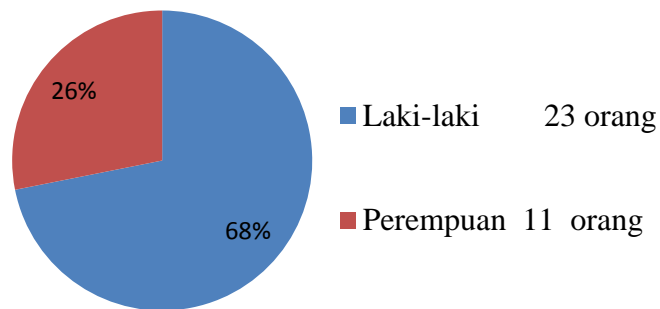
3.11. Analisa Riset

3.11.1. Analisa *variable* demografi

Variael demografi digunakan untuk mengetahui karakteristik karyawan Go-jek Surabaya. Analisa hasil perhitungan kuisioner masing-masing sub variabel dalam variabel demografi dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Mengumpulkan data secara keseluruhan.

Distribusi responden menurut jenis kelamin dapat digambarkan sebagai berikut.

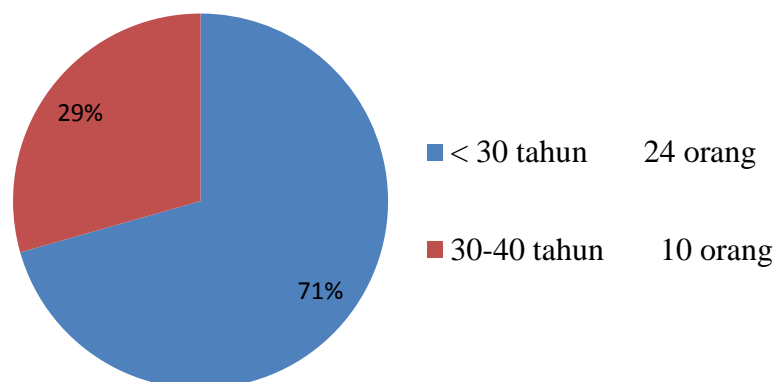


Grafik 4.1 Profil jenis kelamin responden
Sumber : Hasil perhitungan (2016)

Jika dilihat dari Grafik 4.1 diatas dapat diinformasikan bahwa sebagian besar responden adalah berjenis kelamin laki-laki sejumlah 23 orang (68%) dan sisanya berjenis kelamin perempuan sejumlah 11 orang (26%).

2. Usia

Dari hasil pengolahan data dari kuesioner maka profil responden dikategorikan menjadi 2 rentang usia, hasil masing-masing rentang usia dapat dilihat pada Grafik 4.2.



Grafik 4.2 Profil usia responden
Sumber : Hasil perhitungan (2016)



Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 24 orang (71%) responden berusia kurang dari 30 tahun, diikuti oleh 10 responden (29%) berusia 30-40 tahun, sedangkan untuk kategori rentang usia diatas 40 tahun tidak ditemukan. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar karyawan Go-jek merupakan kalangan profesional muda.

3. Divisi/Departemen

Tabel responden berdasarkan persebaran divisi/departemen dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Persebaran divisi gojek

<u>Kategori usia</u>	<u>Jumlah</u>	<u>Prosentase</u>
<u>Gojek Dept</u>	18	53 %
<u>Gobox Dept</u>	3	9 %
<u>Golife Dept</u>	3	9 %
<u>Gofood dept</u>	3	9 %
<u>Marketing Dept</u>	4	11 %
<u>Back office</u>	3	9 %
<u>Jumlah</u>	34	100 %

Sumber: Hasil perhitungan (2016)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui mayoritas responden berasal dari divisi Go-jek dengan jumlah 18 orang (53%), diikuti oleh divisi *Marketing* sebanyak 4 orang (11%), Gobox, Gofood, Golife, dan back office masing-masing sebanyak 3 orang (9%).

4. Lama bekerja

Dari hasil pengolahan data kuesioner maka profil responden menurut lama bekerjanya dikategorikan menjadi 4 rentang waktu masa bekerja, hasil masing-masing rentang waktu lama bekerja dapat dilihat pada tabel 4.3.



Tabel 4.3 Lama bekerja responden

<u>Lama bekerja</u>	<u>Jumlah</u>	<u>Prosentase</u>
< 1 <u>tahun</u>	11	33 %
1-2 <u>tahun</u>	23	67 %
<u>Jumlah</u>	34	100 %

Sumber: Hasil perhitungan (2016)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui mayoritas responden sebanyak 67 % telah lama bekerja dalam rentang waktu 1-2 tahun.

5. Tingkat pendidikan

Distribusi responden menurut tingkat pendidikan dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Tingkat pendidikan responden

<u>Tingkat Pendidikan</u>	<u>Jumlah</u>	<u>Prosentase</u>
SMA / SMK	0	0 %
D3	10	29 %
S1	24	71 %
S2	0	0 %
<u>Jumlah</u>	34	100 %

Sumber: Hasil perhitungan (2016)

Dari tabel 4.4 dapat diketahui bahwa sebanyak 10 orang (29%) responden berpendidikan D3 dan 24 orang (71%) responden berpendidikan S1. Tidak ditemukan adanya responden yang berpendidikan SMA/SMK, S2 (0%).



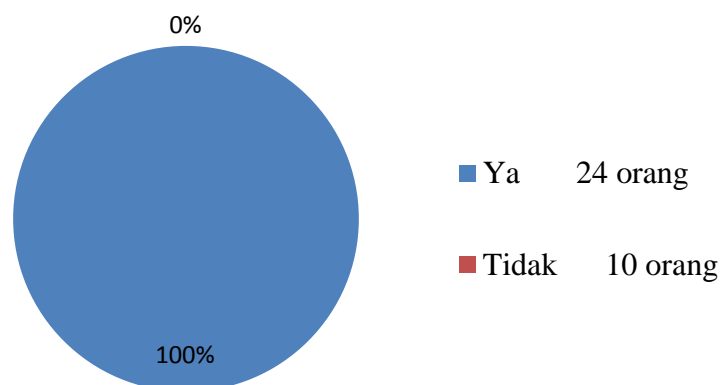
3.11.2. Analisa Variabel Perilaku dan Aktivitas Karyawan

Variabel perilaku dan aktivitas karyawan digunakan untuk mengetahui bagaimana perilaku dan aktivitas karyawan di lingkungan kantor. Analisa hasil penghitungan kuesioner masing-masing sub variabel dalam variabel perilaku dan aktivitas karyawan dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Interaksi di lingkungan kantor

Hasil penghitungan dan analisa data sub variabel interaksi di lingkungan kantor dapat diketahui melalui beberapa pertanyaan dalam kuesioner yang diuraikan sebagai berikut.

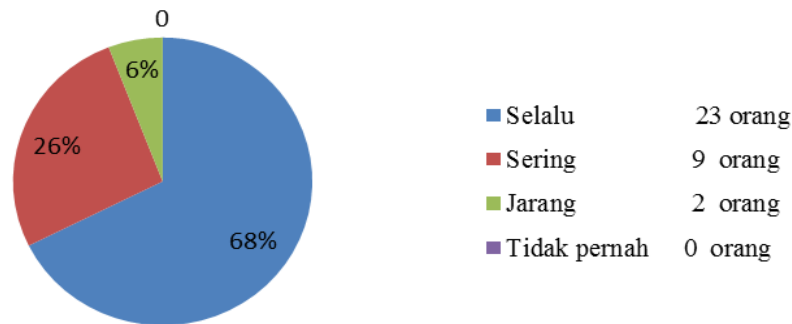
- Apakah Anda sering berinteraksi langsung dengan rekan kerja di lingkungan kantor Anda?



Grafik 4.3 Interaksi langsung di lingkungan kantor
Sumber : Hasil perhitungan (2016)

Dari grafik 4.3 dapat diketahui bahwa seluruh responden (100%) berinteraksi langsung dengan rekan kerja di lingkungan kantor.

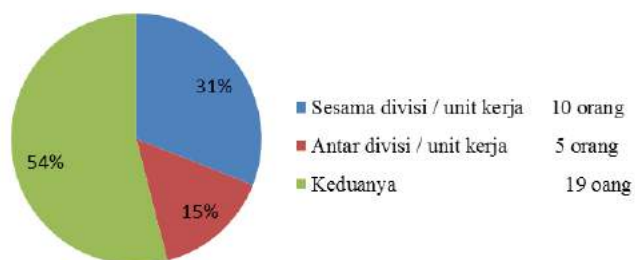
- Seberapa sering tingkat interaksi anda dengan rekan kerja di lingkungan kantor Anda?



Grafik 4.4 Tingkat Interaksi langsung di lingkungan kantor
Sumber : Hasil perhitungan (2016)

Menggunakan analisis proporsi frekuensi dimana pilihan ‘Selalu’ dan ‘Sering’ menunjukkan nilai positif, pilihan ‘Jarang’ menunjukkan nilai netral, dan ‘Tidak pernah’ menunjukkan nilai negatif maka dari Gambar 4.4 didapat hasil bahwa tingkat interaksi di lingkungan kantor cenderung positif dimana jumlah responden yang memilih opsi jawaban ‘Selalu’ dan ‘Sering’ adalah 32 orang (94%) dan hanya 2 orang (6%) responden yang netral.

- Rekan kerja manakah yang sering berinteraksi secara langsung dengan Anda?

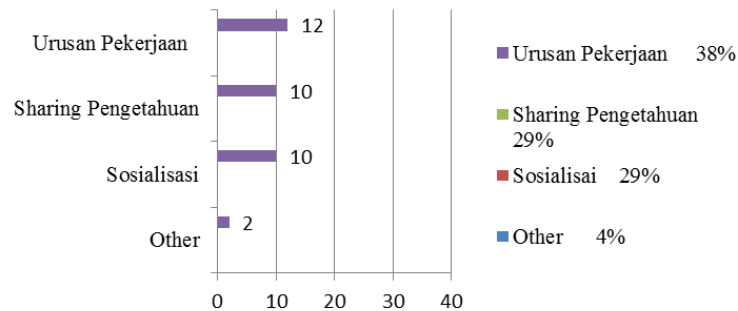


Grafik 4.5 Jenis interaksi di lingkungan kantor
Sumber : Hasil perhitungan (2016)

Dari grafik 4.5 diatas mayoritas responden berinteraksi langsung dengan rekan kerja dalam satu divisinya dan antar divisi, hal tersebut diketahui dari sebanyak 19 orang (54%) memilih opsi ‘Keduanya’. Diikuti dengan sesama divisi sebanyak 10 orang (31%) dan antar divisi sebanyak 5 orang (15%).



- Dalam urusan apa anda berinteraksi langsung dengan rekan kerja di lingkungan kantor Anda?



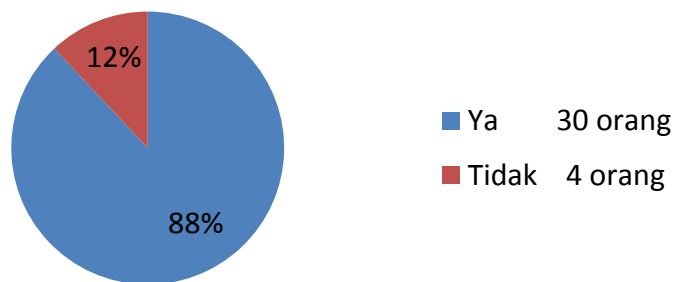
Grafik 4.6 Preferensi kegiatan dalam interaksi
Sumber : Hasil perhitungan (2016)

Menggunakan multiple choice dimana responden dapat memilih lebih dari 1 opsi jawaban maka hasil penghitungan merepresentasikan aktivitas-aktivitas interaksi yang dilakukan responden di lingkungan kerjanya. Analisis hasil perhitungan sub variabel diatas dapat ditunjukkan pada grafik 4.6. Dari grafik 4.6 itulah diketahui bahwa prosentase terbesar (38%) responden dalam urusan interaksi di lingkungan kantor adalah urusan pekerjaan, diikuti oleh urusan sosialisasi sebesar 29%, urusan sharing pengetahuan sebesar 29%, dan terakhir urusan lainnya sebesar 4%.

2. Pengguna *Gadget* portabel

Hasil penghitungan data sub variabel penggunaan *gadget* portabel di lingkungan kantor dapat diketahui melalui beberapa pertanyaan dalam kuesioner yang diuraikan sebagai berikut.

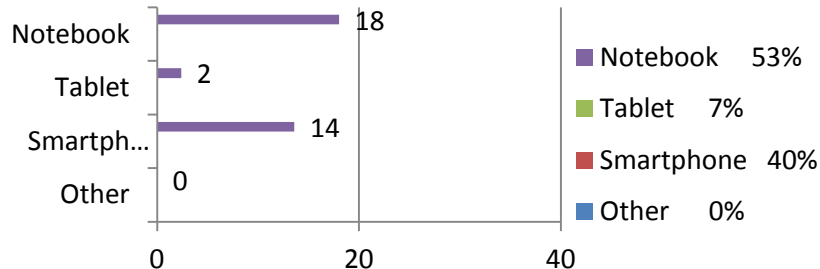
- Apakah anda menggunakan *gadget* portabel seperti notebook, smartphone, tablet dalam aktivitas pekerjaan di lingkungan kantor Go-jek?



Grafik 4.7 Penggunaan gadget portabel
Sumber : Hasil perhitungan (2016)

Dari grafik 4.7 diketahui bahwa mayoritas responden menggunakan *gadget* portabel dalam aktivitas pekerjaannya sebanyak 30 orang (88%) dan sebanyak 4 orang (12%) tidak menggunakan.

- *Gadget* portabel apakah yang sering anda gunakan dalam bekerja?



Grafik 4.8 *Gadget* portable yang sering digunakan dalam bekerja
Sumber : Hasil perhitungan (2016)

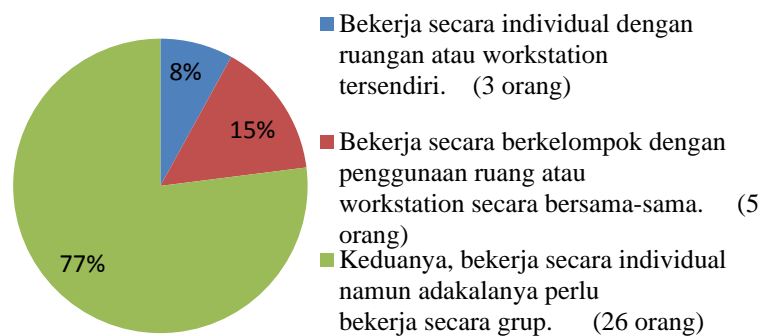
Menggunakan multiple choice dimana responden dapat memilih lebih dari 1 opsi jawaban maka hasil penghitungan merepresentasikan jenis gadget portabel yang sering digunakan responden dalam bekerja. Analisis hasil perhitungan sub variabel diatas dapat ditunjukkan pada grafik 4.8. Dari grafik 4.8 itulah diketahui bahwa prosentase terbesar (53%) responden memilih notebook, diikuti oleh tablet sebesar 7%, smartphone sebesar 40%, dan tidak ada responden yang menggunakan opsi pilihan gadget lainnya (0%).



3. Gaya bekerja

Hasil penghitungan data sub variabel gaya bekerja di lingkungan kantor dapat diketahui melalui beberapa pertanyaan dalam kuesioner yang diuraikan sebagai berikut.

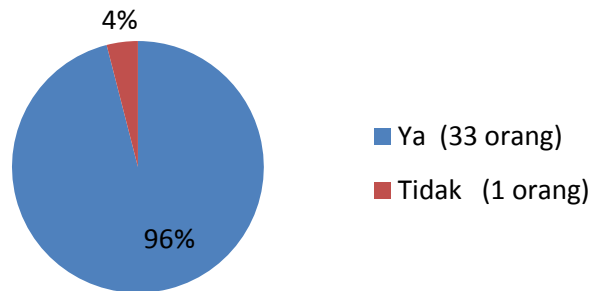
- Dari beberapa pilihan dibawah ini manakah yang sesuai dengan gaya bekerja Anda?



Grafik 4.9 Karakteristik gaya bekerja di lingkungan kantor
Sumber : Hasil perhitungan (2016)

Dari gambar diatas mayoritas responden berinteraksi langsung dengan rekan kerja dalam satu divisinya dan antar divisi, hal tersebut diketahui dari sebanyak 26 orang (77%) memilih opsi ‘Keduanya’. Diikuti dengan sesama divisi sebanyak 5 orang (15%) dan antar divisi sebanyak 3 orang (8%).

- Apakah gaya bekerja yang Anda pilih (pertanyaan no 9) dapat membantu Anda menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan target yang diberikan perusahaan?

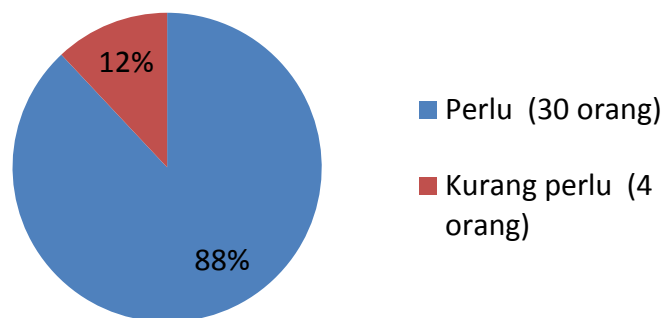


Grafik 4.10 Prosentase Opini Responden tentang Hubungan Preferensi Gaya Bekerja dan Kinerja
Sumber : Hasil perhitungan (2016)

Dari gambar diatas diketahui bahwa mayoritas responden sejumlah 34 orang (96%) berpendapat bahwa gaya bekerja yang mereka pilih membantu dalam penyelesaian pekerjaan mereka.

4. Fasilitas-fasilitas yang mendukung kinerja

- Perlukah fasilitas-fasilitas seperti mushola, kafetaria, ruang sharing knowledge, ruang hiburan dalam mendukung kinerja Anda di lingkungan kantor?

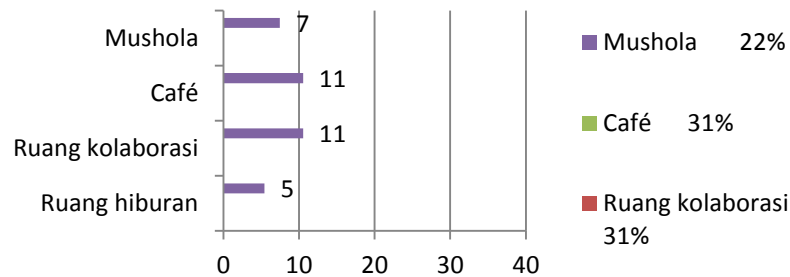


Grafik 4.11 Opini Mengenai Perlunya Fasilitas Penunjang di Lingkungan Kantor
Sumber : Hasil perhitungan (2016)

Dari gambar diatas mayoritas responden sejumlah 30 orang (88%) perlu fasilitas-fasilitas penunjang di lingkungan kantor Go-jek Surabaya.



- Apa fasilitas-fasilitas yang Anda inginkan pada lingkungan kantor Anda?

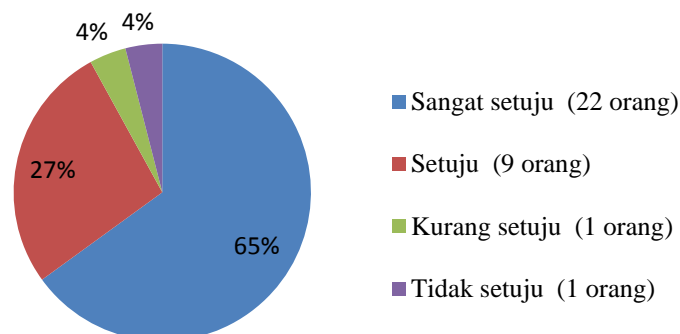


Grafik 4.12 Preferensi fasilitas-fasilitas penunjang di lingkungan kantor
Sumber : Hasil perhitungan (2016)

Menggunakan multiple choice dimana responden dapat memilih lebih dari 1 opsi jawaban maka hasil penghitungan merepresentasikan fasilitas-fasilitas penunjang pada lingkungan kantor yang diinginkan responden. Analisis hasil perhitungan sub variabel diatas dapat ditunjukkan pada grafik 4.12 Dari grafik 4.12 itulah diketahui bahwa prosentase terbesar (31%) responden memilih ruang café dan kolaborasi, diikuti oleh mushola sebesar 22%, dan ruang hiburan 16% responden.

5. Budaya organisasi

- Budaya organisasi di Go-jek cenderung tidak kaku dan mendukung fleksibilitas dalam bekerja.



Grafik 4.13 Sikap responden mengenai budaya organisasi di Go-jek Surabaya.
Sumber : Hasil perhitungan (2016)



Dengan menggunakan analisis proporsi frekuensi, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden (92%) menilai positif bahwa budaya organisasi cenderung tidak kaku dan mendukung fleksibilitas dalam bekerja.

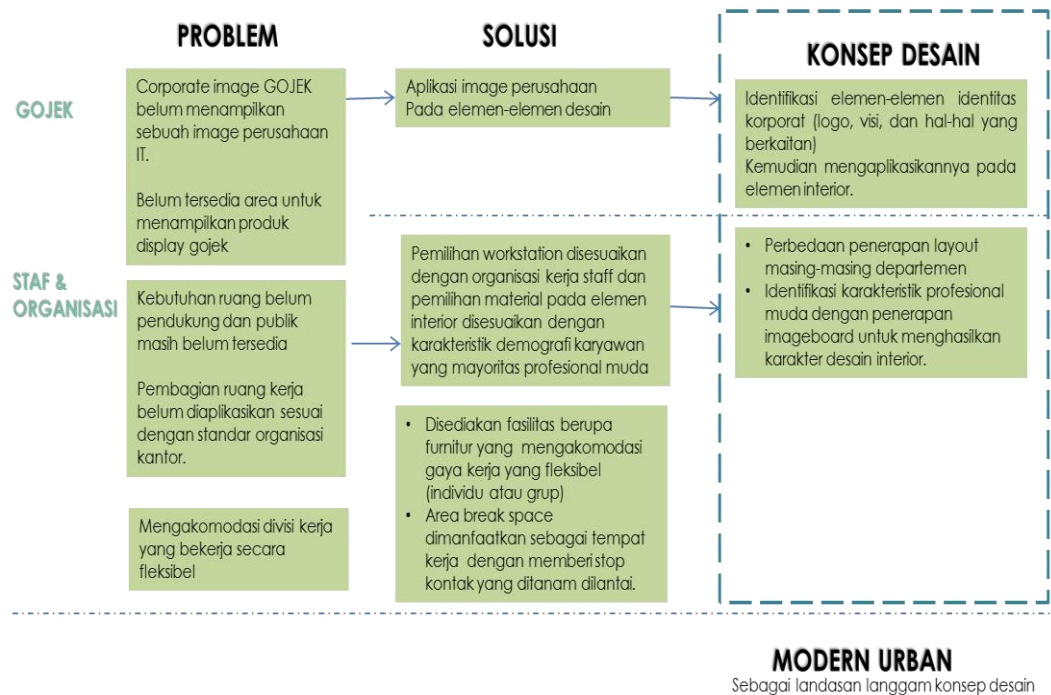
3.12. Konsep Desain

3.12.1. Alur perumusan konsep

Dalam merumuskan konsep desain interior kantor Go-jek cabang Surabaya ini dimulai dari pengelompokan permasalahan yang didapat dari variabel utama yang diteliti pada bab awal dan hasil analisa data. Dimana permasalahan ini terdiri dari tiga variabel antara lain:

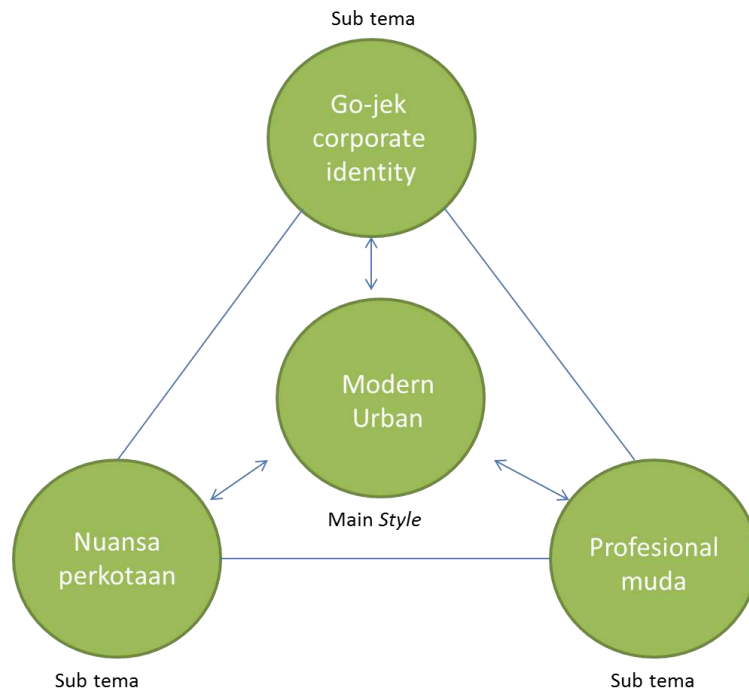
1. Permasalahan sisi korporat, yaitu permasalahan utama objek desain ditinjau dari citra identitas Go-jek.
2. Permasalahan sisi pelayanan, yaitu permasalahan objek desain berkaitan dengan aspek pusat pelayanan langsung perusahaan kepada mitra atau vendor yang bekerja sama.
3. Permasalahan sisi organisasi dan staf, yaitu permasalahan objek desain berkaitan dengan perilaku organisasi dan profil dari staf Go-jek.

Dari ketiga variabel itulah dijabarkan pokok-pokok persoalan yang masing-masing nantinya akan dicarikan solusi secara general. Dari solusi general tersebut dilahirkan acuan konsep desain yang digunakan pada perancangan kantor Go-jek ini. Alur perumusan konsep desain tersebut dapat dijelaskan pada gambar 4.8 sebagai berikut.



Gambar 4.8 Alur Konsep Desain
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Gambar 4.8 terlihat bahwa langgam modern urban merupakan langgam utama yang menjadi landasan tema utama pada konsep desain. Penjabaran langgam modern urban berkaitan dengan sub-sub tema yang didapat pengolahan solusi masing-masing variabel yaitu sub tema Go-jek *corporate identity* sebagai perwakilan dari variabel permasalahan sisi korporat; sub tema outdoor perkotaan sebagai perwakilan dari variabel permasalahan pelayanan; dan sub tema profesional muda sebagai perwakilan dari variabel permasalahan organisasi dan staf. Hubungan antara langgam modern urban dengan ketiga sub tema diatas dapat dilihat pada gambar 4.9



Gambar 4.9 Hubungan Relasi antara *Style* Utama dengan Masing-Masing Sub Tema
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Langgam dan masing-masing sub tema nantinya dijabarkan menjadi elemen-elemen konsep pembentuk ruang untuk diaplikasikan pada desain interior kantor Go-jek.

3.12.2. Langgam modern urban sebagai tema utama

Modern Urban merupakan style/langgam/gaya utama yang mendasari perancangan ini. Karakteristik dan pengaplikasian langgam modern urban pada keseruhan ruang nantinya akan dipadukan dengan olahan masing-masing sub tema. Langgam ini pada dasarnya merupakan perpaduan dari gaya modern dan gaya urban. *Form follow function* merupakan jargon yang dihasilkan dari gaya modern. Jargon ini secara filosofi mendasari pengambil keputusan utama dalam pemilihan elemen-elemen interior terutama pada sisi bentukan. Kesederhanaan bentukan dari gaya modern dan lebih mengedepankan fungsi nantinya akan dipadukan bentukan urban yang cenderung berkesan industrial dengan



memadukan bentuk, texture asli material dengan gaya desain yang modern agar dihasilkan sebuah konsep yang ‘kekinian’.

3.12.3. Sub tema nuansa perkotaan

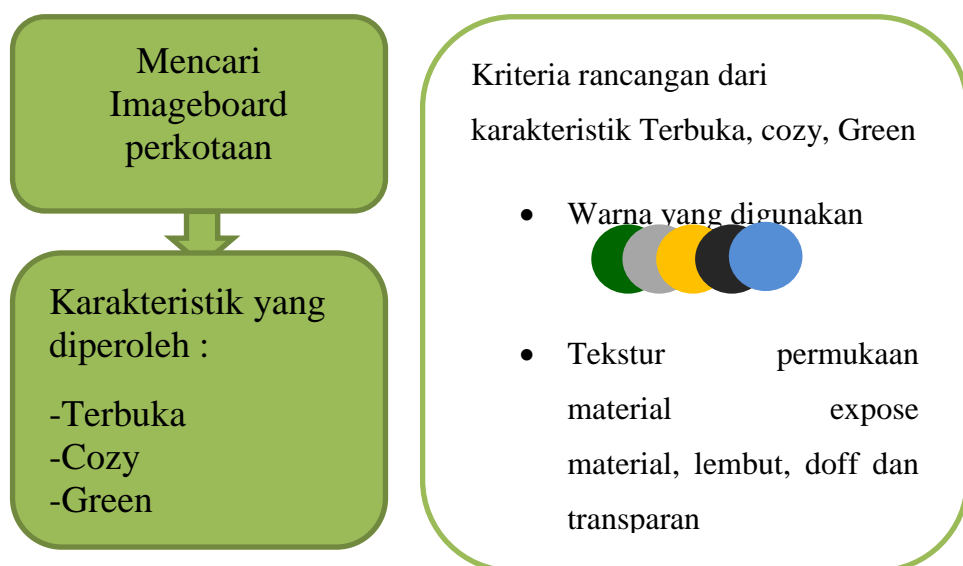
Pencarian karakteristik elemen-elemen interior yang berkaitan dengan sub tema perkotaan dilakukan dengan menggunakan metode *imageboard* yaitu mengasosiasikan gambar-gambar berhubungan dengan perkotaan. Berikut alur *imageboard* dan hasil penjabaran karakteristik dari sub tema perkotaan.



Gambar 4.10 Ilustrasi tema perkotaan

Sumber:

https://www.google.co.id/search?q=tema+perkotaan&espv=2&biw=1366&bih=651&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBgriuj6zRAhXBN48KHTUhA7IQ_AUIBigB
(Akses : 20/12/2016, 20:00 WIB)



Gambar 4.11 Alur pencarian dari sub tema perkotaan

Sumber: Dokumentasi penulis (2016)



Sub tema ini nantinya akan diterapkan pada beberapa elemen interior pada Area kerja lantai 2 dan lantai 3

3.12.4. Sub tema *corporate image gojek*

Karakteristik sub tema ini didapat dari logo Go-jek itu sendiri, dimana logo ini adalah logo utama perusahaan yang digunakan sebagai komunikasi visual dalam berbagai media. Adapun karakteristik dari sub tema ini dapat dijelaskan pada bagan berikut.



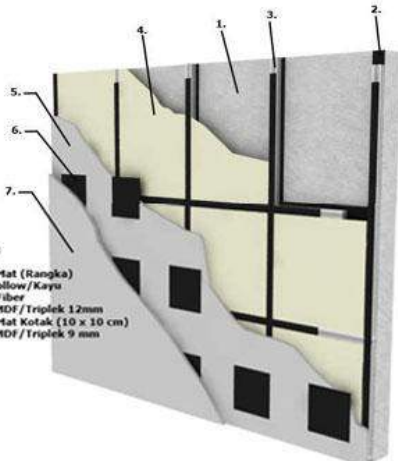
Gambar 4.12 Alur Pencarian Karakteristik dari Sub Tema Identitas Korporat Gojek
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)





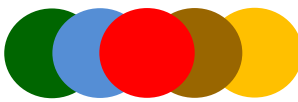
3.13. Aplikasi Konsep Desain Pada Rancangan

Aplikasi konsep desain adalah perwujudan ide-ide maupun gagasan-gagasan pada masing-masing elemen interior, bersumber dari konsep rancangan interior yang diajukan. Semua sisi elemen interior harus memiliki ide kreasi dalam rancangannya. Sumber kreasi tersebut diajukan dalam kriteria-kriteria rancangan pada elemen-elemen interiornya. Uraian mengenai transformasi konsep rancangan dapat dijelaskan pada tabel 4.5 berikut ini.




Tabel 4.5 Aplikasi konsep desain pada rancangan

No	Elemen Interior	Kriteria elemen interior (ide-ide)
1	Bahan dinding	<p>Bahan yang dipakai dinding fasad eksisting adalah plester bata. Sedangkan pada interior ruang umumnya bahan yang dipakai adalah <i>gypsum partition</i> yang dipasang dengan system rangka <i>hollow fabricated</i>.</p>  <p>Keterangan : 1. Dinding 2. Acourete Mat (Rangka) 3. Rangka Hollow/Kayu 4. Acourete Fiber 5. Gypsum/MDF / Triplek 12mm 6. Acourete Mat Kotak (10 x 10 cm) 7. Gypsum/MDF / Triplek 9 mm</p> <p>Sumber : http://peredamsuara.com/wp-content/uploads/2010/07/Acourete-Soundproofing-Panel-Extra.jpg (Akses : 20/12/2016, 21:00 WIB)</p> <p>Beberapa ruangan menggunakan partisi kaca <i>frameless with fabrication system</i></p>






		 <p>Sumber : http://tnaluminium.com/wp-content/uploads/2012/01/partisi-kaca-ruangan.jpg (Akses : 20/12/2016, 21:00 WIB)</p>
2	Warna dinding	<p>Berikut warna yang akan dipakai pada dinding</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warna dominan <p>Merupakan warna yang mendominasi dinding di keseluruhan ruang. <i>Tone</i> warna ini diambil dari warna-warna hasil analisa analogi warna corporate image dan warna yang mewakili langgam modern.</p> <p>Tone Warna</p>  <p>Alasan dari pemilihan warna ini adalah warna-warna tersebut melambangkan kemodernan, jiwa sosial, dan professional.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warna Aksen <p>Merupakan warna yang dijadikan kontras dari warna dominan pada dinding. Warna aksen digunakan untuk menghidupkan suasana ruang. <i>Tone</i> warna aksen didapat dari nuansa untuk memperkuat konsep urban pada interior.</p> 
3	Tekstur dinding	Tekstur dinding umumnya berpermukaan rata namun





		dibeberapa sisi permukaan akan di optimalkan untuk estetika ruag sehingga permukaan dinding tidak di ekspose namun ditutup dengan elemen estetis.
4	Bentuk dinding	<ul style="list-style-type: none"> • Solid  <p>Sumber : https://www.stickergenius.com/wp-content/uploads/2013/12/fr_221.jpg</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solid dengan finishing wallsticker.
5	Bahan furnitur	<p><i>Upholster/pelapis/finishing: wool, fabric, veneer kayu, cat duco, vernish, HPL, kaca, lapisan chrome.</i></p> <p><i>Hard material: melamine, kaca, kayu, MDF (Medium Density Board), aluminium, stainless steel.</i></p>  <p>Sumber : https://www.alibaba.com</p> <p>Bantalan untuk sofa/<i>cushion</i>: busa mold, busa <i>polythurane foam</i>.</p>  <p>Sumber : http://www.anekabusa.com/wp-content/uploads/2012/10/DSC02694-300x199.jpg</p>



6	Warna furnitur	<p>Berikut warna yang akan dipakai pada furnitur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warna <i>corporate</i> Go-jek <p>Tone Warna</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Warna dari ekspos material <p>Fabric</p>  <p>Wood</p> 
7	Tekstur furnitur	<p>Sesuai dengan sifat bahan furnitur, misal upholster <i>fabric</i> atau <i>wool</i> bertekstur lembut dan halus, melamine sebagai bahan table top meja <i>workstation</i> bertekstur semi mengkilat dengan permukaan rata, kaca sebagai bahan <i>table top</i> meja lounge bersifat transparan dan licin.</p> <p>Beberapa material furnitur seperti kayu sengaja diekspos untuk memberi kesan natural supaya didapat suasana <i>warm</i> pada ruang.</p>



8	Bentuk furnitur	<p>Pada umumnya bentuk furnitur terdapat lekukan kurva yang memberi kesan ringan, perpaduan karakter geometris acak dan teratur, umumnya membulat yang memberi kesan empuk dan nyaman. Berikut beberapa gambaran bentuk masing-masing elemen furnitur:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Kursi sofa  <p>http://www.mwport.com/wp-content/uploads/2016/07/brilliant-15-modern-leather-sofa-bed-homestora-with-modern-sofa-bed.jpg</p> <ol style="list-style-type: none">2. Kursi Armchair  <p>Sumber : http://maxikea.com/wp-content/uploads/2016/02/convertible-single-sofa-bed-300x200.jpg</p> <ol style="list-style-type: none">3. Ergonomic Office Chair
---	-----------------	---



Sumber : <http://fontanaofficechairs.club/wp-content/uploads/2016/06/High-Back-Ergonomic-Office-Chair-477x700.jpg>

4. Office table



Sumber : http://my.ifdesign.de/upload/entry_ex_media/award_300/152834_7673_large_entry_medium.jpg

5. Dinning table



Sumber : <http://dookzer.org/wp-content/uploads/2016/05/modern-round-dining-tables-industrial-design.jpg>

6. Colaborative furniture






		 <p>Sumber : http://strongproject.com/static/media/15506-w600.jpg</p> <p>7. Reception Desk</p>  <p>Sumber : Dokumentasi penulis (2016)</p>
9	Letak dan susunan furnitur	<p>Konsep open plan dan disesuaikan dengan perencanaan layout dan fungsinya.</p>  <p>Sumber : https://www.easyofficefurniture.co.uk/userfiles/image_cache/blog/Logo/best-fit/600-x-400/Office-Layout--Design-Tips-Planning-Ideas--Advice-for-your-Office-Fit-Out-15-v2.jpg</p>





10	Bahan plafon	<p>Bahan plafon menggunakan material gypsum board dengan rangka hollow. Keuntungan material ini adalah mampu meredam bunyi dengan baik sesuai untuk konsep open plan yang membutuhkan noise treatment dari aktifitas staf.</p>  <p>Sumber : http://2.bp.blogspot.com/-4MdAXN1TKQ/TBnepNXKb5I/AAAAAAAAABM/KXC4Y4_2d0I/s1600/jasa-pasang-gypsum-murah-0.jpg</p>
11	Warna plafon	Putih
12	Tekstur plafon	Di beberapa ruang plafon di desain rata
13	Bentuk plafon	<p>Bentuk plafon sebagian aksen menggunakan drop ceiling dengan bentuk geometris kotak.</p>  <p>Sumber : http://decorationsblog.com/wp-content/uploads/2014/01/drop-ceiling-lighting-2x2-300x300.jpg</p>
14	Susunan plafon	Sebagian besar plafon berelevasi datar namun pada area lobby dibuat mengikuti kontur bentukan <i>drop ceiling</i> .
15	Bahan lantai	<p>Bahan lantai terdiri dari beberapa material diantaranya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carpet Tile



		 <p>Sumber : http://www.shanhua.com.au/uploads/images/Pori/001-06%20Copper.jpg</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parket kayu  <p>Sumber : http://img.archiexpo.it/images_ae/photo-mg/63723-9092637.jpg</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artificial grass  <p>Sumber : http://www.fake-grass.net/wp-content/uploads/2014/11/fake-grass-carpet.jpg</p>
16	Warna lantai	Dark grey, keramik light white, coklat maple, serta hijau rumput.



17	Tekstur lantai	Tekstur lantai kasar dari material karpet dan articial grass, kemudian beberapa area mengkilap dari material keramik dan parket kayu.
18	Bentuk lantai	Bentuk lantai di dominasi garis dan geometris kotak. Di beberapa area memanfaatkan tekstur garis carpet tile untuk membentuk pola saling silang.
19	Letak cahaya	<p>Pencahayaan diletakkan pada titik-titik bagian ruang dan disesuaikan sesuai fungsi dan kebutuhan cahaya pada ruangan tersebut. Beberapa jenis pencahayaan yang digunakan antarlain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Daylight</i>, didapat dari sinar matahari yang masuk melalui jendela, • <i>Incandescent downlight</i>  <ul style="list-style-type: none"> • <i>Fluorescent ceiling</i>  <ul style="list-style-type: none"> • <i>Spotlight</i>



		 <ul style="list-style-type: none"> • <i>Hanging decorative lamp</i> 
20	Terang cahaya	Area workspace: 300 - 500 lux Area entrance: 100 – 150 lux Sirkulasi: 150 lux
21	Warna cahaya	Putih sejuk (<i>cool white</i>), putih (<i>white</i>), dan putih hangat (<i>warm white</i>)
22	Pola tata cahaya	Distribusi cahaya yang digunakan adalah sebagai berikut: 
23	Sumber cahaya	Ada dua sumber cahaya yang akan digunakan yaitu pencahayaan alami (<i>daylight</i>) dan pencahayaan buatan (<i>incandescent, fluorescent</i>).



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

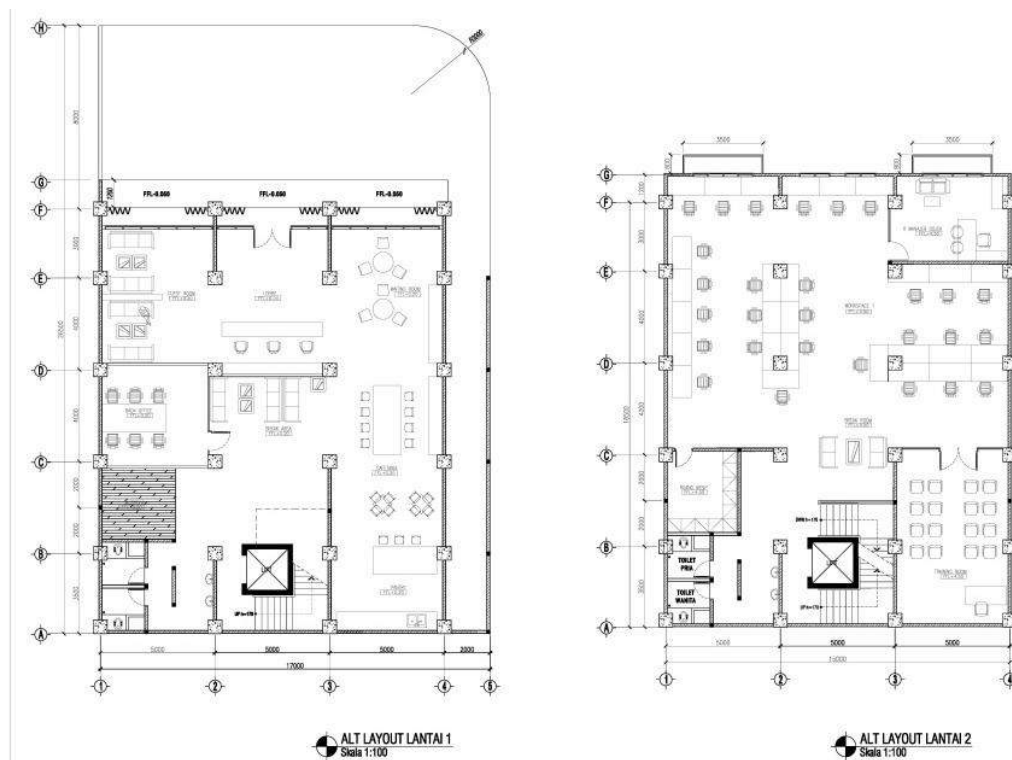


BAB V

PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1. Alternatif Layout

5.1.1. Alternatif Lay out 1



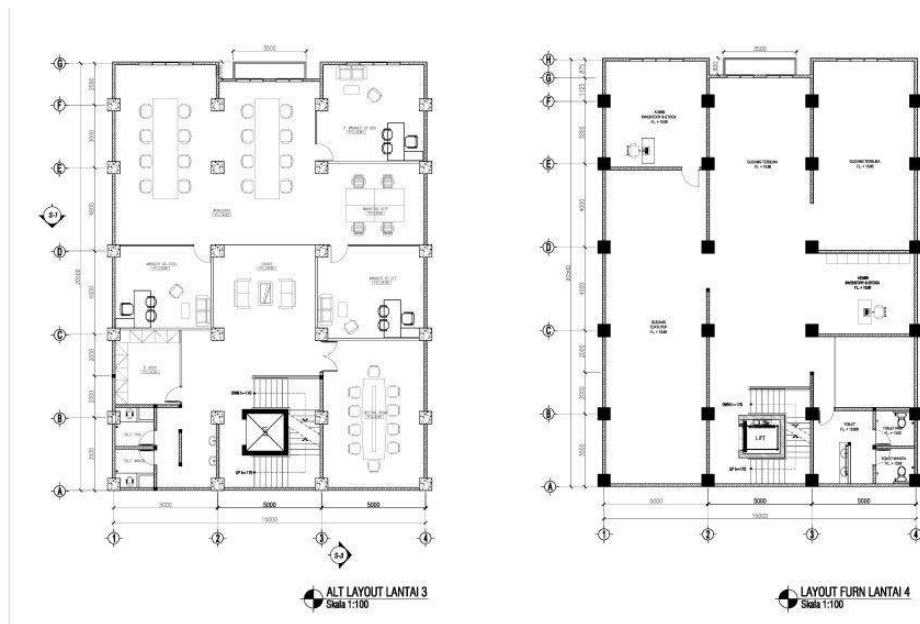
Gambar 5.1 Alternatif layout 1 lt. 1 & 2
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Pada denah alternatif pertama lantai 1, area lobby didesain dengan meja resepsionis menghadap langsung pada pintu masuk. Di belakang ruang resepsionis terletak ruang transisi yang digunakan sebagai lounge. Strategi penempatan backdrop logo menghadap pintu masuk diharapkan mampu menampilkan brand gojek langsung ketika pengunjung masuk karena tepat menghadap entrance.



Kelemahan denah alternatif I lantai 1 ini pola sirkulasi yang tidak memusat mengingat bentuk bangunan yang banyak terdapat kolom sehingga kurang optimal untuk sirkulasi.

Untuk denah alternatif I lantai 2, kurang memaksimalkan fungsi ruang karena sebagian besar ruang digunakan untuk workspace, serta kurang area-area berkelompok seperti meeting room atau break room.

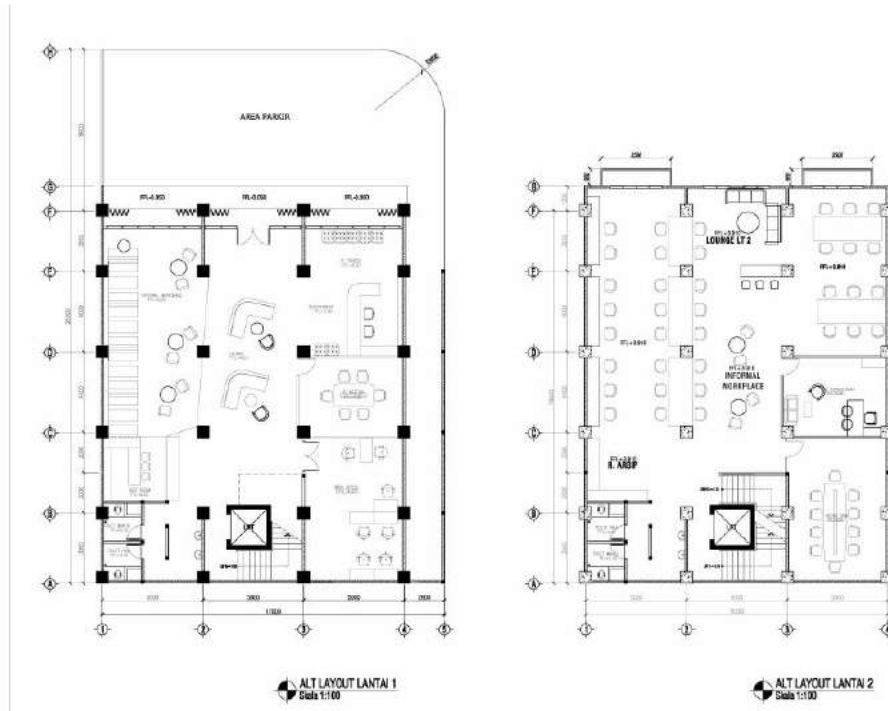


Gambar 5.2 Alternatif layout 1 lt. 3 & 4
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Sedangkan denah alternatif I lantai 3, belum menerapkan konsep open plan mengingat layout alt 1 ini masih terdapat banyak ruang dan tidak memiliki area yang terpusat untuk sirkulasi.



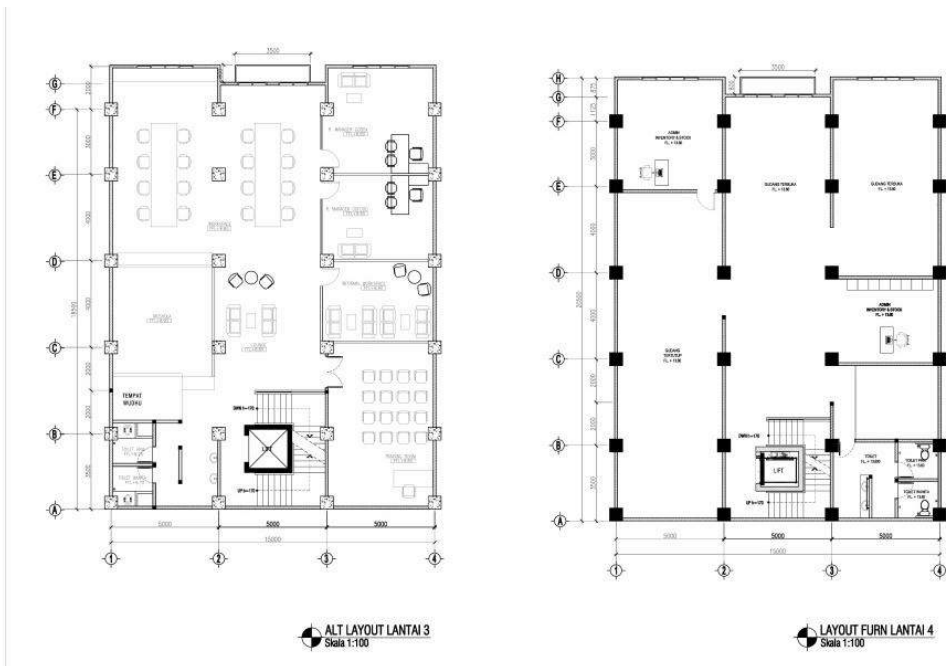
5.1.2. Alternatif Lay out 2



Gambar 5.3 Alternatif layout 2 lt. 1 & 2
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Pada denah alternatif kedua lantai 1, area lobby didesain dengan meja resepsionis tersembunyi di area pojok pada interior sehingga tidak optimal untuk menampilkan corporate image gojek meskipun secara penataan layout sudah banyak mengakomodasi pola kerja berkelompok dengan serta pembagian area untuk publik.

Pada denah alternatif kedua lantai 2, sudah menerapkan konsep open plan namun masih belum mengesankan perbedaan ruang didalamnya sehingga sulit membedakan area kerja dengan area public atau berkelompok.

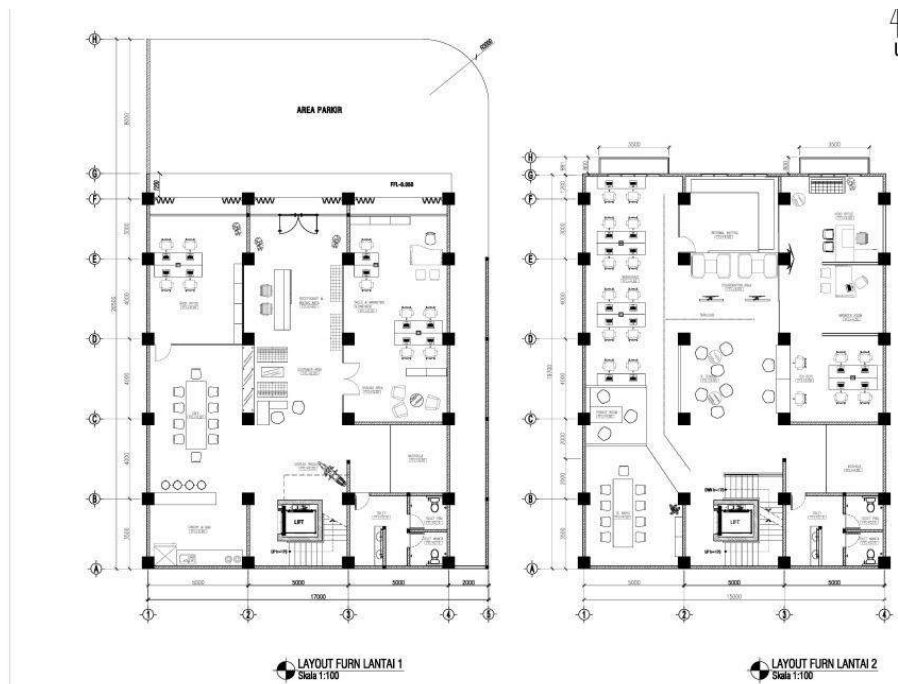


Gambar 5.4 Alternatif layout 2 lt. 3 & 4
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Pada denah alternatif kedua lantai 3 terlihat pembagian area yang tidak seimbang sehingga pola sirkulasi menjadi tidak merata. Ini bisa mengurangi fleksibilitas dalam bekerja, sehingga alternative kedua ini dirasa belum mampu mengakomodasi kebutuhan ruang kantor gojek Surabaya.



5.1.3. Alternatif Lay out 3



Gambar 5.5 Alternatif layout 3 lt. 1 & 2
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

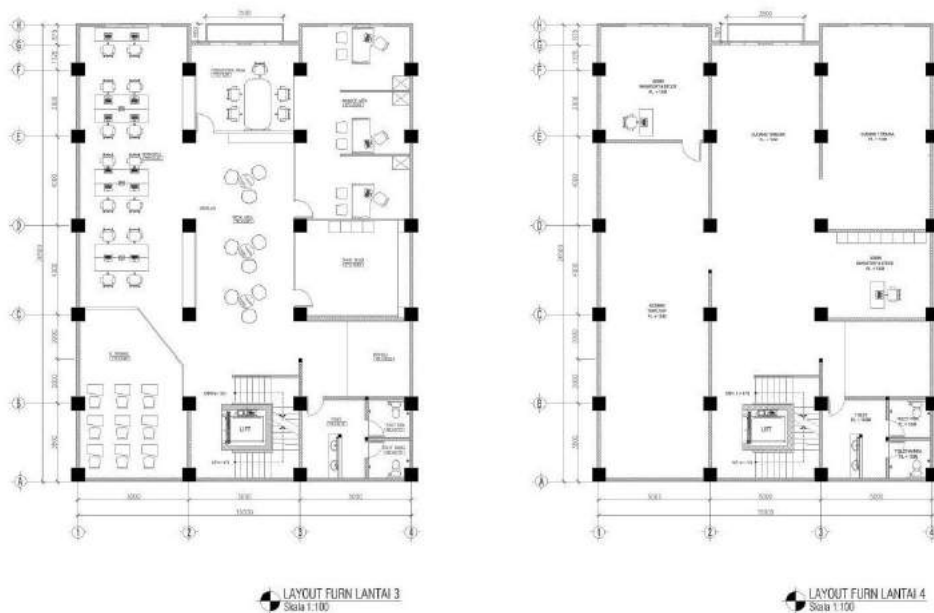
Alternatif layout ketiga ini menjadi pilihan karena berdasarkan kebutuhan ruang dan pola kerja kantor gojek, alternative ketiga ini mampu mengakomodasi aspek-aspek tersebut. Berikut penjabaran setiap lantai mengenai layout ketiga :

Alternatif layout ketiga Lantai 1, mengadopsi konsep open plan dengan menjadikan lobby dan ruang tunggu resepsionis sebagai area utama dan transisi pada lantai 1 sehingga sirkulasi ruang menjadi leluasa karena setiap ruang mendapatkan pola sirkulasi yang tidak saling bertabrakan. Selain itu dengan penempatan lobby sebagai akses utam lantai 1 memudahkan pola sirkulasi pengunjung karena area terbuka pada lobby langsung mengarahkan pengunjung pada tangga lantai 2 sehingga sirkulasi public tidak akan mengganggu area privat yang terdapat di lantai 1.

Pada lantai 2, layout yang diterapkan hampir sama dengan layout lantai 1 dengan menjadikan area public sebagai jalur sirkulasi utama. Jadi pada lantai 2 di



tempatkan ruang tunggu CSI tepat setelah tangga dari lantai 1 untuk memudahkan pengunjung ketika mengakses lantai 2 serta perbedaan antara area privat dan public diatur dengan menempatkan ruang kerja pribadi berada di bagian pinggir lantai 2 dan beberapa ruang yang di fungsikan untuk meeting dan koordinasi ditempatkan sedikit ke tengah untuk memudahkan akses karena fungsi nya yang lebih untuk kegiatan berkelompok.



Gambar 5.6 Alternatif layout 3 lt. 3 & 4
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Konsep open plan alternatif layout ketiga pada lantai 3 ditampilkan dengan penataan layout furniture terbuka antara workspace dengan break area yang berada di tengah pada lantai 3, hanya menggunakan partisi ruangan untuk membedakan area *public* dan *private* . beberapa ruang untuk kegiatan bersama seperti training, share room dan communication room memiliki akses langsung dengan break area memudahkan sirkulasi ketika harus ada kegiatan yang berkelompok untuk mengurangi mengurangi gangguan pada area privat.



5.1.4. Pemilihan Alternatif Lay out

Setelah proses alternatif desain dilanjutkan proses pemilihan untuk denah terpilih. Dalam pemilihan denah terpilih, ketiga denah alternatif dibandingkan kemudian dinilai dengan beberapa kriteria pembobotan melalui analisa weighted method sebagaimana pada tabel 5.1 dibawah ini.

Tabel 5.1 Analisa Weighted Method: Pembobotan Relatif Masing-Masing Kriteria Objektivitas

Objektivitas/ Tujuan		A	B	C	D	E	HASIL	RANK	MARK	BOBOT RELATIF
A	Mengakomodasi fleksibilitas gaya bekerja secara individu maupun berkelompok.	-	1	1	1	1	4	1	90	0,23
B	Gaya modern urban pada ruangan	0	-	1	0	1	2	3	80	0,20
C	Kesesuaian kebutuhan ruang	0	0	-	0	1	1	4	75	0,19
D	Optimalisasi sirkulasi	0	1	1	-	1	3	2	85	0,22
E	Ruang sosial	0	0	0	0	-	0	5	60	0,16
Total									390	1,00

Keterangan:

1 = lebih penting ; 0 = tidak lebih penting

Range nilai = 1-100

Tabel 5.2 Analisa Weighted Method: Penilaian Denah Alternatif Berdasarkan Parameter pada Kriteria Objektivitas Desain

Objektivitas	W	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value
Mengakomodasi fleksibilitas gaya bekerja secara individu maupun berkelompok.	0,23	Adanya area workstation individual dan ruang untuk melakukan informal meeting	GOOD	7	1,61	GOOD	6	1,38	VERY GOOD	8	1,84
Gaya modern urban pada ruangan	0,20	Bentuk elemen interior yang mengadopsi gaya modern urban	VERY GOOD	8	1,6	VERY GOOD	8	1,6	VERY GOOD	9	1,8
Kesesuaian kebutuhan ruang	0,19	Kesesuaian ruangan dengan kebutuhan penggunaannya	VERY GOOD	8	1,52	VERY GOOD	8	1,52	GOOD	7	1,33
Optimalisasi sirkulasi	0,22	Jarak sirkulasi dan pemanfaatan dimensi furnitur dalam menghemat area ruang	GOOD	6	1,32	GOOD	6	1,32	VERY GOOD	8	1,76
Ruang sosial	0,16	Optimalnya ruang-ruang interaksi sosial pada layout kantor	GOOD	7	1,12	VERY GOOD	8	1,28	GOOD	7	1,12
Over Utility Value			7,17			7,1			7,85		

KET: (VALUE = SCORE X WEIGHT)

VERY GOOD = 8 – 10
GOOD = 5 – 7
POOR = 0 – 4

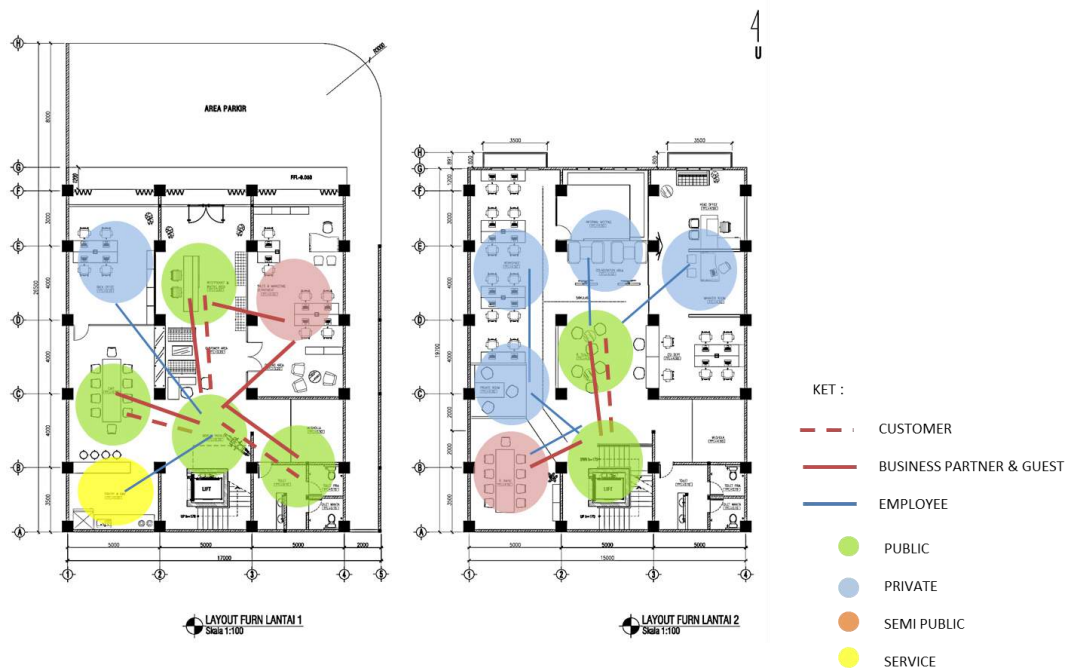
Dari analisa *weighted method* sesuai parameter pada tabel 5.2 diatas, diperoleh bahwa denah alternatif tiga memiliki nilai yang paling besar daripada



ketiga denah alternatif yang ditawarkan. Denah alternatif ketiga dipandang ideal sebagai denah terpilih untuk nantinya diimplementasikan maupun dikembangkan pada keseluruhan *layout* kantor Gojek Surabaya.

5.2. Denah terpilih dan pengembangannya

Denah alternatif ketiga terpilih sebagai layout kantor Gojek Surabaya, namun dalam proses berikutnya denah tersebut mengalami perubahan dan revisi dalam kaitannya sebagai pengembangan dari konsep desain yang penulis ajukan sebelumnya. Pengembangan denah tersebut didasarkan pada pengoptimalan fungsi area customer customer service dan pembagian zoning berdasarkan public - private dan zoning area kerja (*workspace zone*) sesuai dengan konsep open plan yang diusung pada bab sebelumnya. Hasil pengembangan layout tersebut dapat dilihat pada gambar 5.7 s.d. 5.8 sebagai berikut.

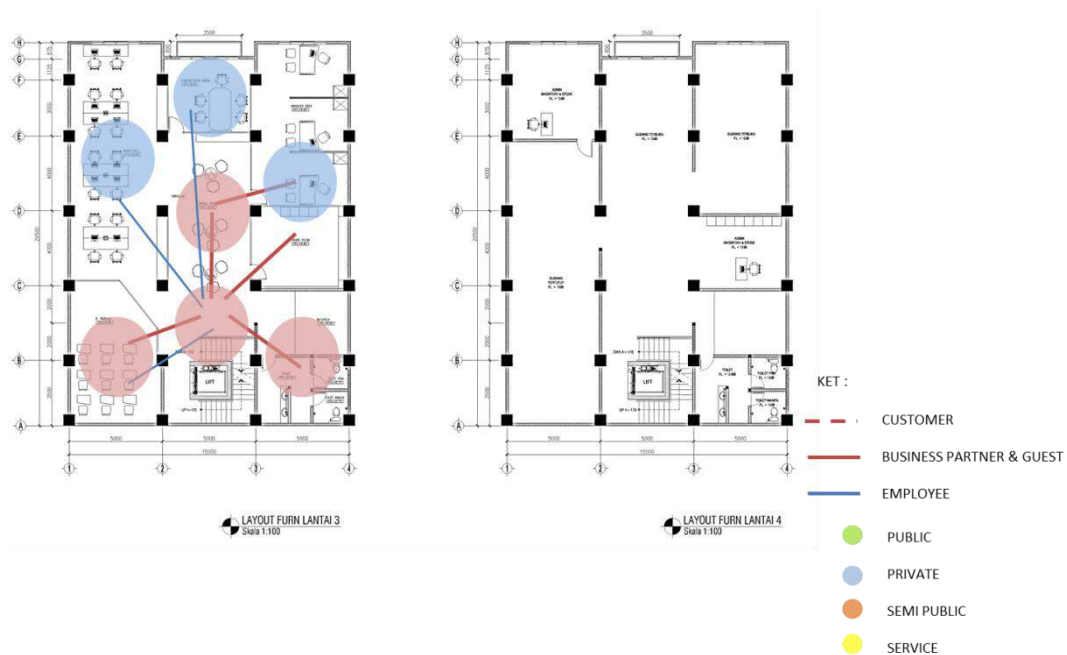


Gambar 5.7 Alur Sirkulasi Pengguna dan Zoning *Public – Private Layout Lantai 1 & 2*
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Pada gambar 5.7 terlihat bahwa zona *public* dibatasi menjadi area *lobby*, *café* dan ruang tunggu resepsionis. Ruang *marketing* berada di sebelah *lobby* karena divisi ini berubungan langsung dengan vendor dan mitra gojek tetapi



dibatasi hanya untuk pihak-pihak yang bekerja sama dengan gojek sehingga di masukkan kategori semi public. Di belakang lobby terdapat ruang back office yang termasuk ruang privat karena divisi ini tidak memiliki hubungan dengan public maupun vendor hanya bertugas sebagai staf admin dan internal perusahaan.



Gambar 5.8 Alur Sirkulasi Pengguna dan Zoning *Public – Private Layout* Lantai 3 & 4
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

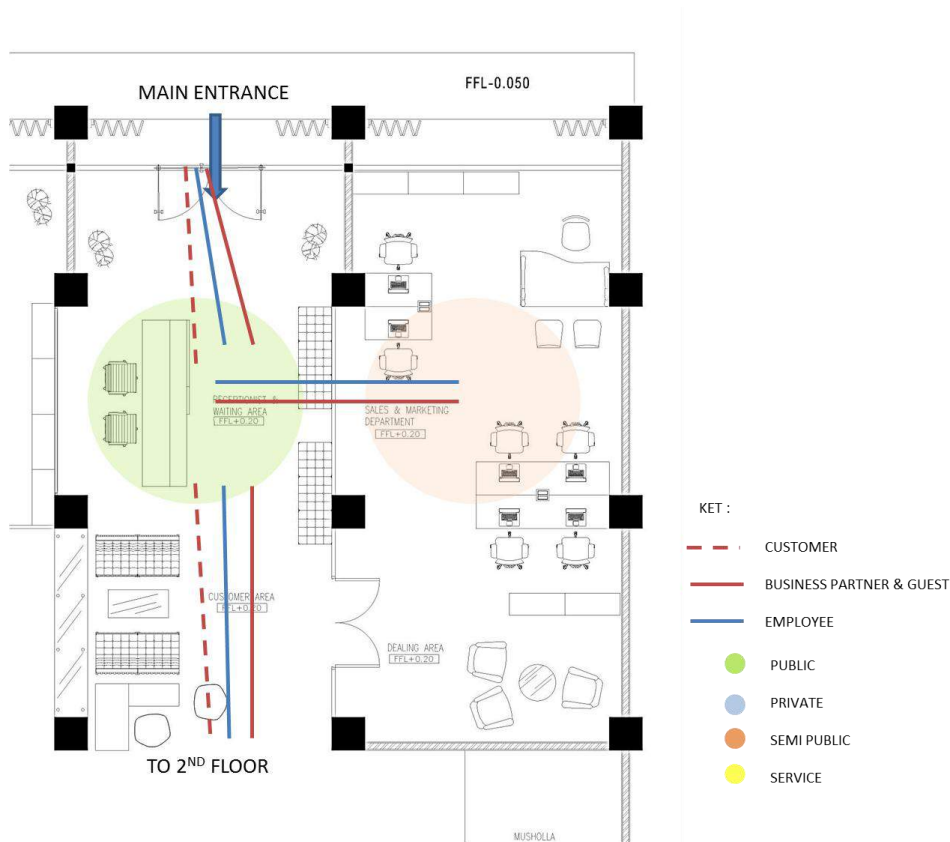
Pada gambar 5.8 terlihat bahwa lantai 3 di dominasi ruang privat dan semi publik. Ruang tunggu CSI sebagai center pada lantai 3 karena berada di tengah dari ruang lainnya. Sirkulasi pada lantai 3 hanya untuk staf dan mitra gojek yaitu driver yang berhubungan langsung dengan bagian CSI sehingga di sediakan ruang tunggu pada lantai ini. Workspace diletakkan di pinggir ruangan untuk memberikan ruang yang privat. Kemudian ruangan lain yang terdapat di area ini adalah communication room, share room dan ruang training sebagai ruang pendukung untuk kantor yang modern.



5.3. Pengembangan ruang terpilih 1 - *Area lobby*

Dari *layout* terpilih tersebut kemudian dipilih tiga area atau ruang yang mencerminkan secara utuh konsep desain keseluruhan perancangan kantor Gojek Surabaya. Salah satu nya ruang terpilih1 yaitu area *lobby* berikut penjelasanya :.

5.3.1. Lay out Furniture dan Deskripsinya (*Area terpilih 1*)



Gambar 5.9 Alur Sirkulasi Pengguna dan Zoning *Public – Private Layout* ruang terpilih 1
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Pada gambar 5.9 terlihat bahwa zona *public* pada area *lobby*. Ruang tunggu di jadikan satu dengan resepsionis karena termasuk ruang publik juga . Sedangkan di sebelah lobby terdapat ruang marketing. Ruangan ini bersifat semi public karena hanya business partner & guest yang mengakses area ini. Area lantai 1 juga terdapat area *display* guna memfasilitasi pengunjung yang belum mengenal produk dan jasa perusahaan tersebut dengan menghadirkan fasilitas



display produk pada ruang area *display*. Sedangkan bagi tamu maupun rekan bisnis nantinya diarahkan melalui resepsionis sesuai dengan maksud dan tujuan kedatangan mereka.

5.3.2. Gambar 3D dan Deskripsinya (*Area terpilih 1*)



Gambar 5.10 Visualisasi 3D lobby view 1
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Area *lobby*, area ini didesain dengan *style* modern urban yang berkesan *simplicity* dan *fast*. Pemilihan material glossy pada lantai dan elemen dinding menguatkan kesan modern serta kekinian. Ciri *style* modern urban tercermin dari pemilihan paduan warna netral dan kontras pada keseluruhan ruang dengan aksentuasi warna hijau sebagai perwujudan *corporate image* gojek. Penggunaan kaca pada dinding *entrance* memaksimalkan pencahayaan alami yang masuk pada ruangan. Kesan modern diperoleh dari pencahayaan *hidden lamp* dan kesan urban pada *hanging ceiling* berbahan *concrete expose* material.

Penggunaan letter sign untuk logo gojek berbahan stainless memberikan kesan kekinian. Lantai pada area lobby di desain dengan perpaduan lantai keramik dan *carpet tile* dengan perpotongan miring untuk membentuk garis perpotongan yang memberi kesan cepat sesuai dengan persepsi masyarakat tentang layanan

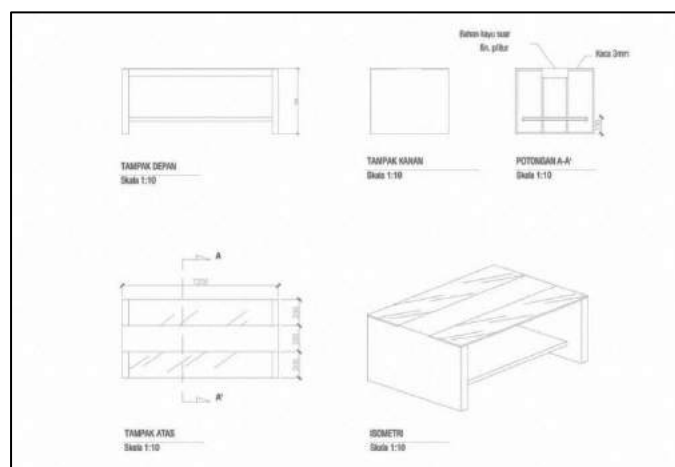


gojek. Ditambah dengan permainan dinding yang sengaja di buat miring dan garis lurus untuk menguatkan kesan tersebut ditambah dengan pengaplikasian lampu neon memanjang sebagai visualisasi dari *traffic* kendaraan yang coba diaplikasikan untuk menguatkan konsep urban.

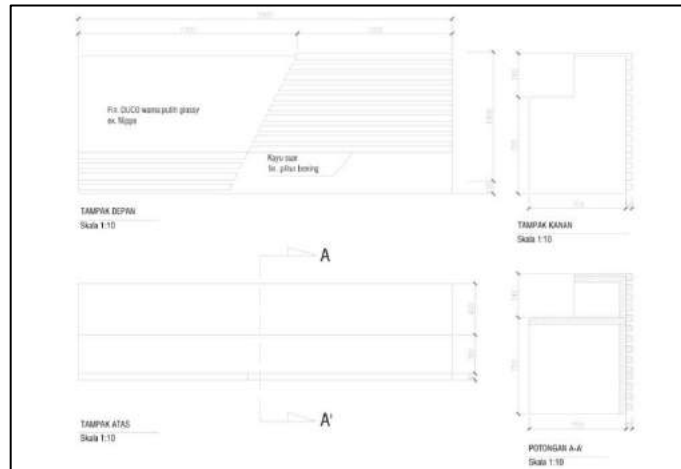


Gambar 5.11 Visualisasi 3D lobby view 2
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

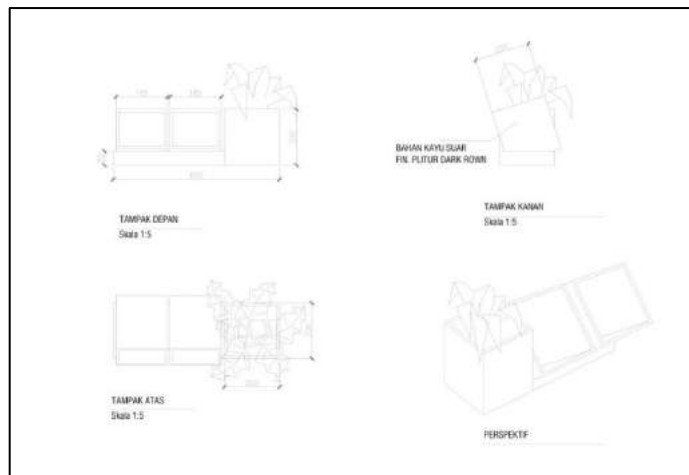
5.3.3. Detail Furnitur, Elemen estetik, dan Deskripsinya



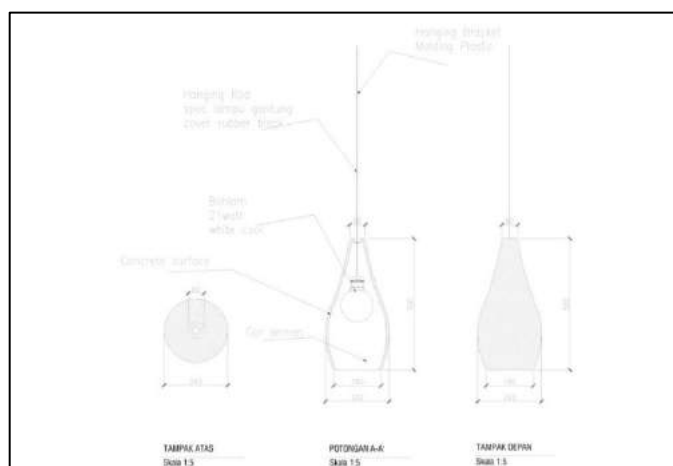
Gambar 5.12 Detail furniture R#1 – coffe table
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)



Gambar 5.13 Detail furniture R#1- Receptionist desk
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)



Gambar 5.14 Detail estetis R#1
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)



Gambar 5.15 Detail lighting R#1 – Hanging lamp lobby
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

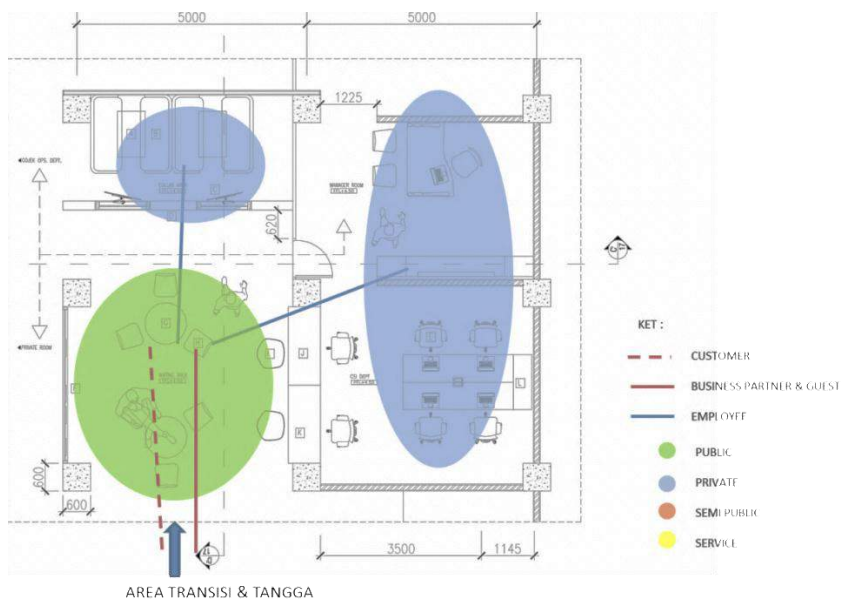


Pemilihan bentuk, warna, serta, material untuk furniture di area lobby umumnya memberikan kesan modern. Kesan modern diperoleh dari pemilihan bentuk furniture yang geometris dan simple. Pemilihan warna yang di dominasi dengan tone warna netral serta pemilihan material dengan finishing glossy dimaksudkan agar memperkuat konsep modern dan kekinian.

5.4. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2 – Area tunggu CSI

Dari *layout* terpilih kemudian dipilih area tunggu CSI, ruang CSI dan *collaboration room* sebagai ruang terpilih 2 yang terletak di lantai 2. Berikut penjelasan mengenai area terpilih 2 :

5.4.1. Lay out Furnitur dan Deskripsinya (Area terpilih 2)



Gambar 5.16 Alur Sirkulasi Pengguna dan Zoning *Public – Private Layout* ruang terpilih 2
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Pada gambar 5.16 terlihat bahwa zona *public* pada area tunggu CSI, area tunggu ini difungsikan untuk mitra gojek yaitu driver gojek ketika ada keluhan yang harus disampaikan ke bagian CSI, di area inilah para driver gojek menunggu ketika antri. Sedangkan ruangan CSI dan *collaboration area* merupakan ruang privat sesuai fungsi untuk staf gojek. Sedangkan sirkulasi publik di area ini



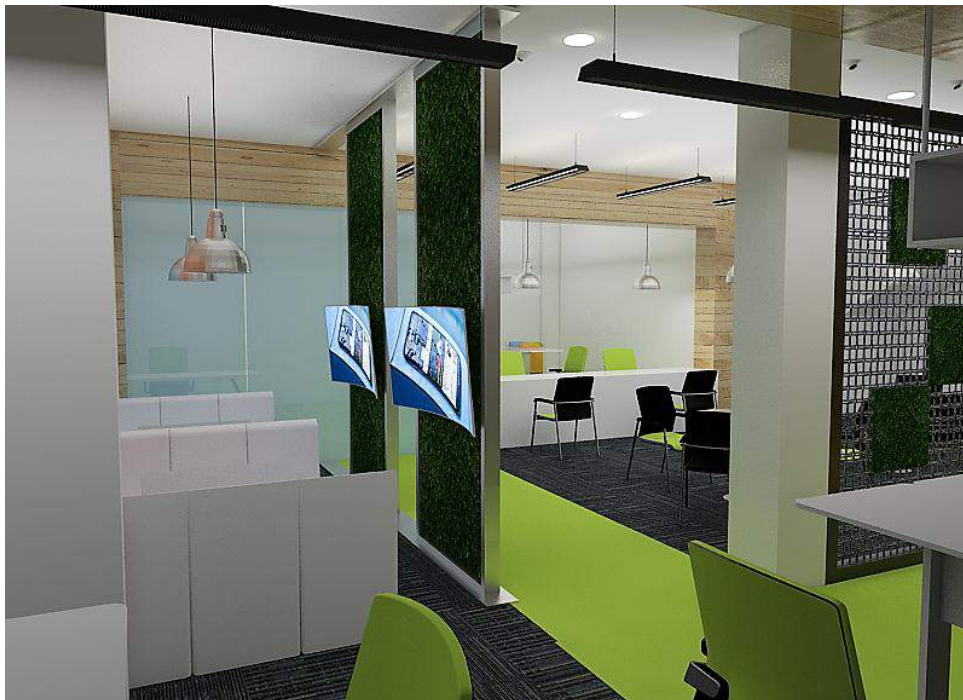
hanya berada di area tunggu CSI yang memiliki akses langsung tangga kelantai 1 dan 3.

5.4.2. Gambar 3D dan Deskripsinya (*Area terpilih 2*)



Gambar 5.17 Visualisasi 3d ruang terpilih 2 – area tunggu CSI
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

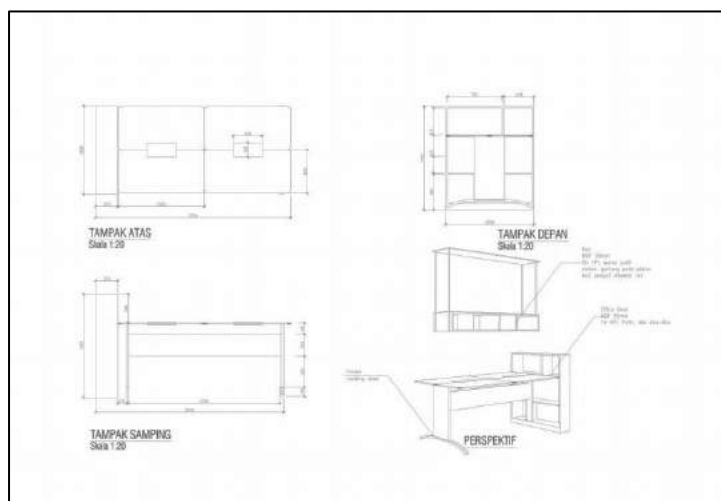
Ruang terpilih 2 terdiri dari ruang tunggu CSI, *collaboration area* dan area kerja departemen CSI. Pada area CSI di desain terbuka dengan penempatan meja memanjang untuk memfasilitasi para driver gojek ketika ada keluhan yang disampaikan ke bagian CSI. Konsep desain area tunggu CSI mengadopsi konsep urban dengan penggunaan material sintetic grass dan partisi berbahan besi. Lantai pada area ini menggunakan carpet tile warna hitam untuk memberikan kesan kontras pada ruang karena sebagian besar dinding di dominasi oleh warna putih polos. Karakter urban juga di perkuat dengan penggunaan lampu gantung industrial namun di finish chrome agar tetap menampilkan kesan bersih dan modern.



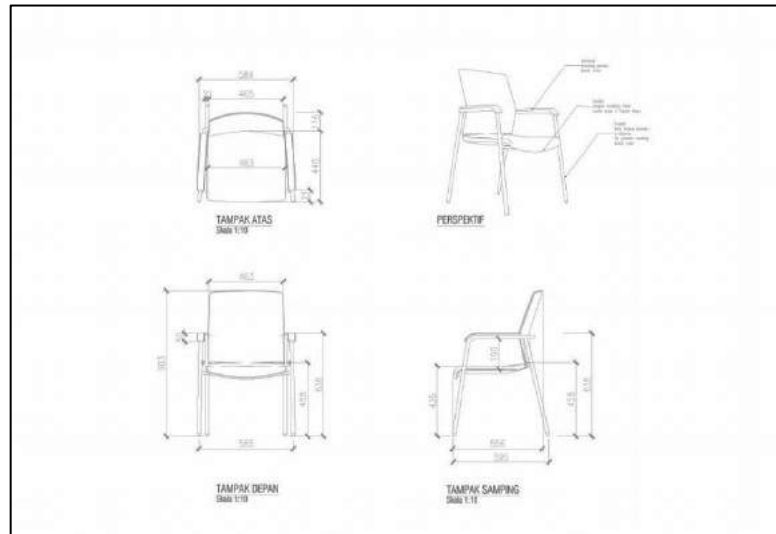
Gambar 5.18 Visualisasi 3d ruang terpilih 2 – area tunggu CSI
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Pada *collaboration area* terdapat fasilitas monitor TV guna menunjang para staf ketika harus melakukan online meeting dengan kantor pusat. Lantai menggunakan perpaduan warna hijau dan hitam untuk memberikan perbedaan ruang serta menjadikannya seakan-akan pola sirkulasi di dalam ruangan.

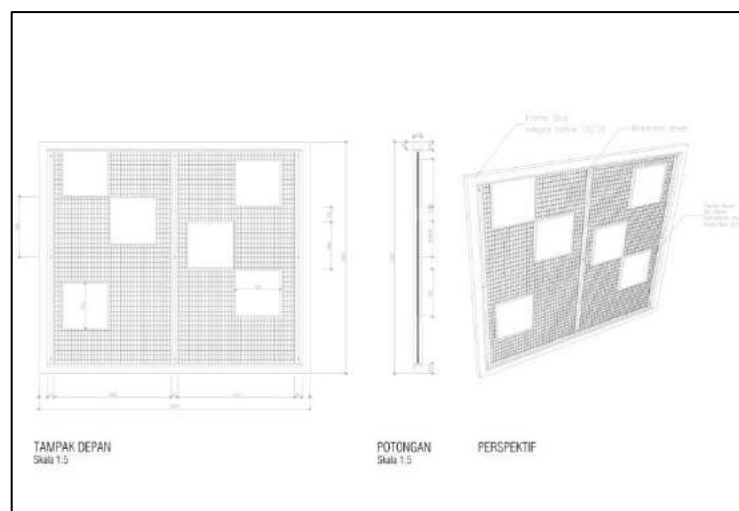
5.4.3. Detail Furnitur, Elemen estetik, dan Deskripsinya



Gambar 5.19 Detail furniture R#2 – CSI Workstation
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)



Gambar 5.20 Detail furniture R#2 – *Kursi Area tunggu*
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)



Gambar 5.21 Detail elemen estetis R#2 – *partition room*
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Pada gambar 5.19 terlihat detail furnitur meja workstation yang simple dengan bentuk geometris kotak untuk memaksimalkan area yang tersedia. Bentuk yang ringkas memperlihatkan fleksibilitas furniture serta multifungsi pada workstation ini menguatkan konsep urban dimana bentuk yang sederhana namun memiliki fungsi beragam menjadi unsur utama kantor konsep urban.

Pada gambar 5.20 terlihat detail kursi café pada lantai 2, dengan bentuk yang smooth, warna hitam dan hijau sebagai unsur *corporate image* gojek.

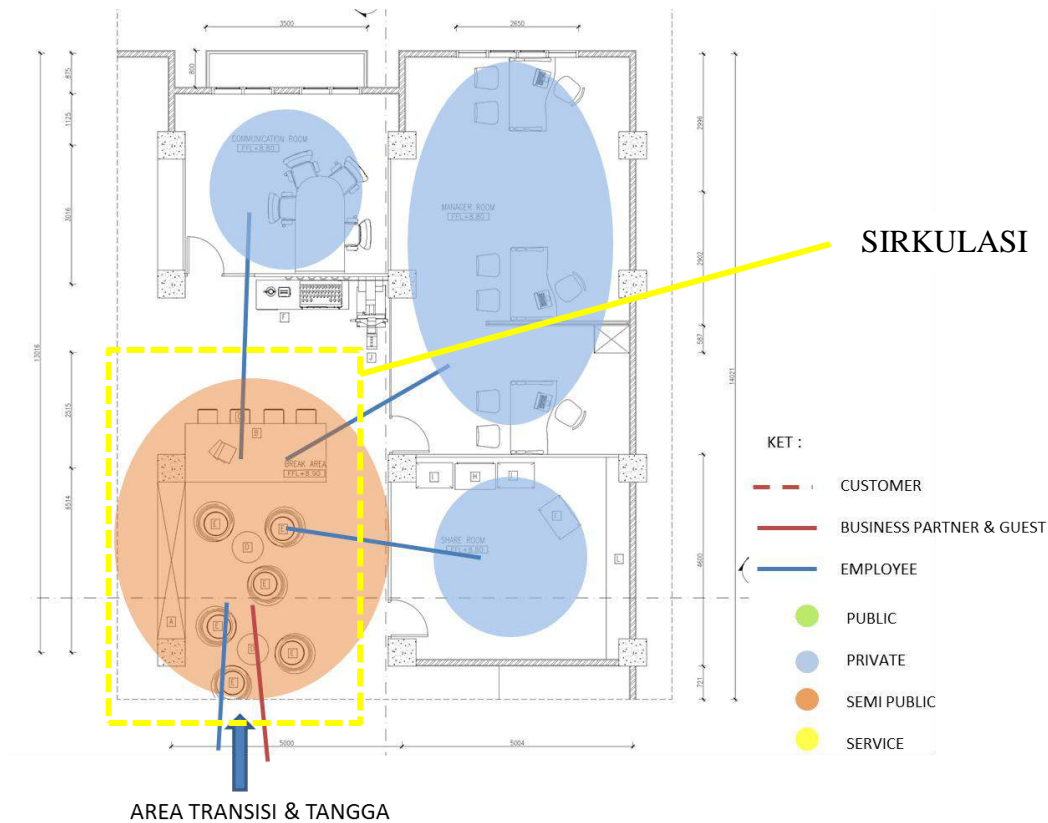


Gambar 5.21 merupakan detail elemen estetis di lantai 2 yaitu partisi ruang yang terbuat dari rangka besi dengan plat lubang kemudian di kombinasikan dengan *synthetic grass* yang berbentuk kotak kemudian di tata acak pada area plat lubang.

5.5. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3 – *Break Area*

Pengembangan desain ruang terpilih 3 di ambil dari lantai 3 ruang break area, ruang manajer, dan *share room*. Berikut penjelasan dan analisa desain ruang terpilih 3:

5.5.1. Layout furnitur dan deskripsinya (*Area terpilih 3*)



Gambar 5.22 Alur Sirkulasi Pengguna dan Zoning Public – Private Layout ruang terpilih 3
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Analisa pada gambar 5.22 merupakan layout furnitur dari *break area*, *share room*, ruang manajer, dan *communication room*. Break area sebagai center dari area di lantai 3 ini termasuk jenis ruang semi publik, di kelilingi dengan ruang privat. Pembagian *zonning* seperti *layout* diatas dimaksudkan untuk



memberikan keleluasaan sirkulasi ketika staf melakukan pekerjaan karena penempatan ruang semi publik yang berada ditengah sehingga sehingga seluruh *work area* yang sifatnya privat memiliki akses langsung ke jalur sirkulasi di lantai 2.

5.5.2. Gambar 3D dan Deskripsinya (*Area terpilih 3*)



Gambar 5.23 Visualisasi 3d ruang terpilih 3 – *Break area*
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Gambar 5.23 di atas merupakan visualisasi dari *Break area* di lantai 3. *Break area* merupakan ruangan yang di fungsikan untuk kegiatan informal misalkan : bercengkrama, diskusi ringan atau hanya sekedar duduk dan menikmati kopi ketika jam istirahat. Fasilitas di area ini terdiri dari *mini pantry* untuk memfasilitasi para staf yang sedang istirahat dapat menyeduh minuman sendiri misalkan kopi atau teh.

Mengusung konsep urban, pada area ini diaplikasikan beberapa material yang di expose misalkan: kayu, concrete, dan besi untuk menguatkan konsep



urban. Sedangkan gaya modern yang diusung di area ini adalah pemakaian material dengan finishing glossy serta bentukan geometris pada furnitur. Warna yang diaplikasikan di area ini lebih bervariasi karena penempatan beberapa divisi di lantai 3 yang mana setiap divisi memiliki warna khas sendiri-sendiri. Oleh karena itulah penggunaan variasi warna yang beragam ditujukan untuk memberikan karakteristik dari bermacam divisi yang berada di lantai 3.



Gambar 5.24 Visualisasi 3d ruang terpilih 3 – Ruang Manajer
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)

Gambar 5.24 di atas merupakan visualisasi dari ruang manajer di lantai 3. Ruang manajer bersifat privat, berisi 3 orang staf manajer dari 3 divisi, Ruangan ini di desain lebih *clean* dan netral. Hal ini dimaksudkan untuk mengakomodasi pola kerja seorang manajer yang membutuhkan ketenangan dan tanggung jawab besar sehingga hasil desain juga terlihat lebih tenang disbanding ruangan/ area lainnya.

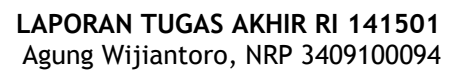
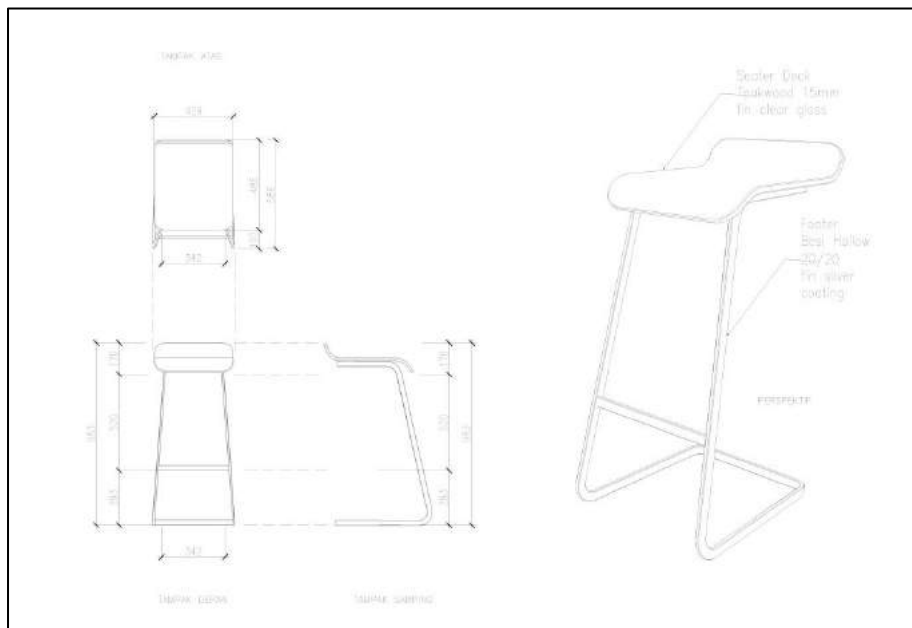


Fig. 1. Kitchen unit (mm)

Technical drawing of a kitchen unit (Fig. 1) showing front, side, and top views with dimensions in mm. The front view shows a base unit (1000x400) and an upper unit (1000x1000). The side view shows a depth of 400mm. The top view shows a width of 1000mm and a depth of 400mm. A note indicates a safety gap of 10mm between the units.

Technical drawings of the 'idea' shelving unit. The left side shows a front elevation and a side elevation with dimensions. The right side shows a perspective view with labels for components like 'idea' and 'idea'.

109



Gambar 5.26 Detail furnitur ruang terpilih 3 – *Barstool*
Sumber: Dokumentasi penulis (2016)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Dalam desain interior kantor gojek surabaya dengan langgam modern urban, dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Kenyamanan dan produktivitas kerja para karyawan dapat tercapai apabila penataan layout ruangan kantor memenuhi beberapa faktor antara lain kesesuaian dengan perilaku dan aktivitas kerja para stafnya, muncul suasana keakraban dalam desain interior ruang tersebut, memperhatikan aspek kenyamanan psikologis pekerjaannya dan sesuai dengan citra dari karakter identitas perusahaan.
2. Didapat temuan bahwa workplace (tempat kerja) pada kantor gojek Surabaya secara luasan sudah mampu menunjang kinerja para staf namun aspek-aspek fleksibilitas dalam aktivitas dan perilaku karyawan di masih belum diperhatikan. Aspek-aspek fleksibilitas tersebut adalah bahwa di lingkungan kantor Goejek surabaya, kebutuhan gaya bekerja karyawan baik secara individual maupun berkelompok belum terakomodasi dengan penataan layout yang sesuai dengan pola kerja kantor gojek. Sehingga dengan perancangan kantor gojek Surabaya diperlukan untuk memberikan informasi tentang interior kantor.
3. Style modern urban dihadirkan dengan membangun persepsi gojek yang cepat, mudah dan fleksibel. Konsep ditampilkan melalui bentukan furniture, warna, lighting dan elemen pembentuk ruang lainnya.
4. Penerapan desain interior kantor bergaya modern urban dilengkapi dengan beberapa tema yang berkaitan dengan variabel permasalahan, misal sub



tema nuansa perkotaan berhubungan dengan variabel permasalahan bahwa gojek sebagai perusahaan yang berada di kota metropolitan ; sub tema profesional muda mewadahi mayoritas demografi karyawan berdasarkan usia; sub tema identitas korporat gojek untuk menguatkan branding pada interior; dan konsep open plan untuk menyelaraskan gaya pekerjaan berdasarkan aktivitas masing-masing divisi.

6.2. Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan adalah:

1. Observasi seputar aktivitas berikut gerak-gerik pengguna, baik pengunjung maupun pengelola, sangat diperlukan dalam pemenuhan kebutuhan pengguna pada interior ruangan kantor.
2. Penerapan konsep desain tidak dapat dipisahkan dengan sistem pendukung lingkungan kantor seperti sistem HVAC (Heating, Ventilating, and Air Conditioning), sistem distribusi power, sistem mekanikal elektrik dan sistem perlindungan terhadap kebakaran. Sistem-sistem pendukung tersebut sebaiknya dikaji sisi teknisnya agar dalam penerapan desain nanti sesuai dengan dimensi dan volume ruangan keseluruhan kantor.
3. Penerapan fleksibilitas dalam bekerja sebaiknya dikaitkan dengan pola aktivitas dan deskripsi pekerjaan masing-masing departemen sehingga nantinya dapat diketahui tingkat fleksibilitas kerja masing-masing departemen secara mendetail.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Lewis M. 1975. *Webster's New American Dictionary*. AdamsBooks, Inc., New York: AdamsBooks, Inc.
- Moekijat. 1993. *Evaluasi Pelatihan Dalam Rangka Peningkatan Produktivitas*. Bandung: Mandar Maju.
- K., Soekarno. 1986. *Dasar Dasar Manajemen*. Jakarta: Miswar.
- Zane K. Quible. 2001. *Administrative Office Management*. Prentice Hall
- Kurt Lewin. 1976. *Field Theory in Social Science*. University of Chicago Press, Field theory (Social psychology)
- Mahieu, Paul. 1948. *De administratieve organisatie der onderneming*. Dutch: Antwerpen [etc.] : Standaard-Boekhandel
- James R. Gregory, Jack G. Wiechmann. 1999. *Marketing Corporate Image*. McGraw Hill Professional, - Business & Economics
- Becker, F. 2002. *Improving Organizational Performance by Exploiting Workplace Flexibility*. Journal of Facility Management, 1(2), 154–162.
- Cunliffe, Roger dan Raymond, Santa. 1996. *Tomorrow's Office: Creating Effective and Humane Interiors*. Singapore: Taylor & Francis.
- DeMatteo, J., Eby, L., dan Sundstrom, E. 1998. *Team Based Rewards: Current Empirical Evidence and Directions for Future Research*. Research on Organizational Behavior, 20, 141–183.
- Kevin Lynch. 1984. *Good City Form*. MIT Press, Architecture
- Stephen Carr. 1992. *Public Space*. Cambridge University Press.
- Jane Jacobs. 1961. *The Death and Life of Great American Cities*. Knopf Doubleday Publishing Group, Jul 20, 2016
- Keeling, B. Lewis dan Kallaus, Norman F. 1987. *Administrative Office Management*. Cincinnati: Cengage South-Western.
- Mills, Geoffrey. 1991. *Manajemen Perkantoran Modern*. (diterjemahkan oleh: Budiyanto). Jakarta: Binarupa Aksara.
- Sedarmayanti dan Hidayat, Syarifudin. 2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.

Sukoco, Badri M. 2005. *Manajemen Administrasi Perkantoran Modern*. Jakarta: Erlangga.

Rujukan Internet

Go-jek.com/about-us (diakses 2 Nov 2016)

<http://www.angelfire.com/ar/corei/UDLectureNotes2002.pdf> (diakses 2 Nov2016)

<http://www.agesvisual.com/2007/11/14/corporate-visual-identity.htm>

BIODATA



Penulis yang bernama lengkap Agung Wijiantoro atau yang biasa dipanggil dengan Agung dilahirkan di Madiun, pada tanggal 4 Agustus 1990 dan merupakan anak pertama dari 2 orang bersaudara.

Penulis pernah menempuh jenjang pendidikan formal mulai dari SDN 03 Madiun Lo, Madiun, SMP Negeri 1 Madiun kemudian dilanjutkan pada jenjang SMA di SMA Negeri 5 Madiun, Jawa Timur. Lulus SMA 2009, penulis kemudian melanjutkan jenjang pendidikan pada tahun yang sama di Jurusan Desain Produk Industri ITS program studi desain interior dan memperoleh NRP 3409100094.

Ketertarikan penulis terhadap perkembangan teknologi informasi mendorong penulis untuk menjadikan Gojek sebagai perusahaan IT yang sedang berkembang sebagai objek penelitian Tugas Akhir dengan mengangkat judul Tugas Akhir Desain Interior Kantor Gojek Surabaya dengan Langgam Modern Urban.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner

1. Variabel Demografi

No .	Variabel	Kriteria Pengukuran		Jenis Pertanyaan	Keterangan
-	Nama		text	Nama disini digunakan sebagai validitas bahwa responden tersebut adalah benar karyawan Gojek Surabaya
A1	Jenis Kelamin	a. Laki-Laki	b. Perempuan	multiple choice	
A2	Usia tahun		text	
A3	Divisi/Unit Bagian		text	
A4	Jabatan		text	
A5	Lama Bekerja tahun		number	
A6	Pendidikan Terakhir	a. SMK/SMA	c. S2	multiple choice	
		b. S1	d. S3		

2. Variabel Perilaku dan Aktivitas Karyawan

No	Sub Variabel	Kriteria Pengukuran		Jenis Pertanyaan
B1	Apakah Anda sering berinteraksi langsung dengan rekan kerja di lingkungan kantor Anda?	a. Ya	b. Tidak	Multiple choice
B2	Seberapa sering tingkat interaksi anda dengan rekan kerja di lingkungan kantor Anda?	a. Selalu	d. Jarang	Multiple choice
		b. Sering	e. Tidak pernah	
		c. Kadang-kadang		
B3	Rekan kerja manakah yang sering berinteraksi secara langsung dengan Anda?	a. Sesama divisi/unit kerja	c. Keduanya	Multiple choice
		b. Antar divisi/unit kerja		
B4	Dalam urusan apa anda berinteraksi langsung dengan rekan kerja di lingkungan kantor Anda?	a. Urusan pekerjaan	c. Sosialisasi	Check box
		b. Sharing pengetahuan	d. Other,....	
B5	Apakah anda menggunakan gadget	a. Ya	b. Tidak	Multiple

	portable seperti notebook, smartphone, tablet dalam aktivitas pekerjaan di lingkungan kantor Gojek?			choice
B6	Seberapa sering anda menggunakan gadget portable dalam aktivitas pekerjaan di di lingkungan kantor Gojek?	a. Selalu	d. Jarang	Multiple choice
		b. Sering	e. Tidak Pernah	
		c. Kadang-kadang		
B7	Apakah penggunaan gadget portable membantu Anda dalam menyelesaikan target pekerjaan dari perusahaan Anda?	a. Sangat membantu	d. Kurang membantu	Multiple choice
		b. Membantu	e. Tidak membantu	
		c. Cukup membantu		
B8	Gadget portable apakah yang sering anda gunakan dalam bekerja?	a. Notebook, laptop, netbook	c.Smart-phone, blackberry	Check box
		b. Tablet, iPad	d. Other,.....	
B9	Dari beberapa pilihan dibawah ini manakah yang sesuai dengan gaya bekerja Anda?	a. Bekerja secara individual dengan ruangan atau workstation tersendiri.		Multiple choice
		b. Bekerja secara berkelompok dengan penggunaan ruang atau workstation secara bersama-sama.		
		c. Keduanya, bekerja secara individual namun adakalanya perlu bekerja secara grup.		
		d. Other,.....		
B10	Apakah gaya bekerja yang Anda pilih (pertanyaan no 9) dapat membantu Anda menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan target yang diberikan perusahaan?	a. Ya	b. Tidak	Multiple choice
B11	Perlukah fasilitas-fasilitas seperti mushola, kafetaria, ruang sharing knowledge, ruang hiburan dalam mendukung kinerja Anda di lingkungan kantor?	a. Perlu	c. Tidak Perlu	Multiple choice
		b. Kurang Perlu		
B12	(berhubungan dengan pertanyaan no 11) Apabila perlu manakah fasilitas-fasilitas yang Anda inginkan pada lingkungan kantor Anda?	a. Mushola	d. Ruang hiburan	Check box
		b. Kafetaria	e. Other,.....	
		c. Ruang sharing knowledge		
B13	Budaya organisasi di Gojek cenderung tidak kaku dan mendukung fleksibilitas dalam bekerja.	a. Sangat setuju	d. Tidak setuju	Multiple choice
		b. Setuju	e. Sangat tidak setuju	
		c. Kurang setuju		

3. Variabel Eksisting Layout

No.	Sub Variabel	Kriteria Pengukuran	Jenis Pertanyaan
C1	Penataan ruang kerja pada kantor Gojek sesuai dengan mekanisme pekerjaan Anda.	Skala likert 1 - 5	multiple choice
C2	Penataan ruang kerja pada kantor Gojek mendukung interaksi Anda dengan pegawai lain di divisi yang sama.	Skala likert 1 - 5	multiple choice
C3	Penataan ruang kerja pada kantor Gojek memberi kemudahan interaksi Anda dengan divisi/unit kerja lain.	Skala likert 1 - 5	multiple choice
C4	Penataan ruang kerja pada kantor Gojek memberi kemudahan interaksi Anda dengan pihak ketiga (vendor, customer).	Skala likert 1 - 5	multiple choice
C5	Penempatan peralatan elektronik (misal: printer, komputer, telepon, monitor dll) pada kantor Gojek sesuai dengan aktivitas kerja Anda.	Skala likert 1 - 5	multiple choice
C6	Pemilihan kursi dan meja kerja pada kantor Gojek sudah ergonomis dan mendukung aktivitas kerja.	Skala likert 1 - 5	multiple choice
C7	Penempatan file, arsip, dokumen-dokumen, dan inventaris kantor pada kantor Gojek sudah tertata dengan baik.	Skala likert 1 - 5	multiple choice

Lampiran 3: Rencana Anggaran Biaya

TOTAL REKAPITULASI ANGGARAN

Proyek : DESAIN INTERIOR RUANG LOBBY KANTOR GOJEK SURABAYA

Lokasi : SURABAYA

NO	URAIAN PEKERJAAN	JUMLAH HARGA
I	PEKERJAAN PERSIAPAN	Rp 500,000
II	PEKERJAAN LANTAI DAN DINDING	Rp 95,394,495
III	PEKERJAAN PINTU	Rp 7,000,000
IV	PEKERJAAN PLAFON	Rp 65,494,700
V	PEKERJAAN MEKANIKAL & ELEKTRIKAL	Rp 12,394,100
VI	PEKERJAAN MEUBELAIR	Rp 30,750,000
VII	PEKERJAAN PEMBERSIHAN	Rp 1,000,000
JUMLAH PERHITUNGAN		Rp 212,533,295
PPN 10%		Rp 21,253,329
JUMLAH TOTAL		Rp 233,786,624
DIBULATKAN		Rp 234,000,000

Surabaya, 17 Januari 2017

Perencana

Agung Wijiantoro

RENCANA ANGGARAN BIAYA

Proyek : DESAIN INTERIOR RUANG LOBBY KANTOR GOJEK SURABAYA

Lokasi : SURABAYA

No.	Uraian Kegiatan	Volume	Harga satuan		Jumlah	
I PEKERJAAN PERSIAPAN						
1	Pengukuran dan persiapan alat dan bahan	1 ls	Rp	500,000	Rp	500,000
				Jumlah	Rp	500,000
II PEKERJAAN LANTAI DAN DINDING						
1	Rabat lantai lobby	51 m2	Rp	847,700	Rp	43,444,625
2	Pasang lantai keramik tile uk. 60 x 60	42 m2	Rp	195,832	Rp	8,127,028
3	Pemasangan partisi double gypsum 12mm	18 m2	Rp	394,166	Rp	6,897,905
4	Pengecatan dinding warna putih	16 m2	Rp	22,862	Rp	374,937
5	Pengadaan backdrop acrylic hijau 12mm	8 m2	Rp	364,500	Rp	2,916,000
6	Pengadaan rak partisi kaca rangka hollow	14 m2	Rp	425,000	Rp	5,780,000
7	Pengadaan backdrop plat lubang perforated	11 m2	Rp	378,000	Rp	3,969,000
8	Pemasangan lantai carpet tile hitam ex. Accent	19 m2	Rp	210,000	Rp	3,885,000
9	Pengadaan kaca frameless flat tempered 15mm	32 m2	Rp	625,000	Rp	20,000,000
				Jumlah	Rp	95,394,495
III PEKERJAAN PINTU						
1	Pengadaan pintu frameless tempered 15mm	2 set	Rp	3,500,000	Rp	7,000,000
				Jumlah	Rp	7,000,000
IV PEKERJAAN PLAFON						
1	Pasang plafon kalsiboard rangka plafon metal furing	51 m2	Rp	438,000	Rp	22,447,500
2	Pengadaan drop ceiling rangka plywood fin duco glossy	28 m2	Rp	1,100,000	Rp	30,800,000
3	Pasang penutup plafon plat lubang perforated	32 m2	Rp	378,000	Rp	12,247,200
				Jumlah	Rp	65,494,700
V PEKERJAAN MEKANIKAL & ELEKTRIKAL						
1	Fixture lighting TS lamp 36 watt ex. phillips	13 unit	Rp	65,700	Rp	854,100
2	Pemasangan LED strip Backdrop lobby	67 m1	Rp	25,000	Rp	1,675,000
3	Stop kontak elektrik	4 titik	Rp	50,500	Rp	202,000
4	Floor box data + power chord	3 titik	Rp	350,000	Rp	1,050,000
5	titik instalasi penerangan	16 titik	Rp	295,000	Rp	4,720,000
6	titik instalasi stop kontak	5 titik	Rp	256,000	Rp	1,280,000
7	Titik instalasi floor box	3 titik	Rp	353,000	Rp	1,059,000
8	Hanging lamp lobby + pemasangan	3 unit	Rp	468,000	Rp	1,404,000
9	Switch 4 grid	1 titik	Rp	150,000	Rp	150,000
				Jumlah	Rp	12,394,100
VI PEKERJAAN MEUBELAIR						
1	Custom Reception desk	1 unit	Rp	9,400,000	Rp	9,400,000
2	Sofa banquet	4 unit	Rp	3,010,000	Rp	12,040,000
3	Coffee table	2 unit	Rp	1,405,000	Rp	2,810,000
4	Workchair Haworth ST Task Zody	2 unit	Rp	3,250,000	Rp	6,500,000

			Jumlah	Rp 30,750,000
VII	PEKERJAAN PEMBERSIHAN			
	1 Pembersihan akhir	1 ls	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000
			Jumlah	Rp 1,000,000

**DAFTAR HARGA SATUAN POKOK KEGIATAN (HSPK)
TAHUN 2016**

NO	URAIAN KEGIATAN	Koef.	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
I	PEKERJAAN DINDING DAN LANTAI				
1	Beton Rabat beton 1:3:5		m3		
	<i>Bahan:</i>				
	Semen Portland 40 kg	6,9	zak	56.000	386.400
	Pasir beton	0,5175	m3	200.000	103.500
	Batu pecah mesin 1/2	0,5326	m3	260.000	138.476
	Air (biaya air tawar)	215	lt	25	5.375
				JUMLAH:	633.751
	<i>Upah:</i>				
	Pekerja	1,65	OH	103.500	170.775
	Tukang Batu	0,275	OH	108.500	29.838
	Kepala Tukang Batu	0,028	OH	113.500	3.178
	Mandor	0,083	OH	123.500	10.251
				JUMLAH:	214.041
				Nilai HPSK:	847.792
2	Pasang lantai granit tile uk. 20x90 cm		m2		
	<i>Bahan:</i>				
	Venus Tile 20x90	1,05	m2	360.000	378.000
	Semen	10	kg	1.400	14.000
	Pasir Pasang	0,045	m3	185.000	8.325
	Semen Warna	1,5	kg	10.500	15.750
				JUMLAH:	416.075
	<i>Upah:</i>				
	Pekerja	0,26	OH	103.500	26.910
	Tukang Batu	0,13	OH	108.500	14.105
	Kepala Tukang Batu	0,013	OH	113.500	1.476
	Mandor	0,013	OH	123.500	1.606
				JUMLAH:	44.096
				Nilai HPSK:	460.171
3	Pemasangan Partisi Double Gypsum 12 mm Rangka Metal Stud		m2		
	<i>Bahan:</i>				
	Paku asbes sekrup 4 inchi	28	buah	4.000	112.000
	Rangka metal stud	0,0154	m3	4.496.500	69.246
	Gypsum board (gypsum plat)	1	lembar	134.200	134.200
				JUMLAH:	315.446
	<i>Upah:</i>				
	Mandor	0,075	OH	123.500	9.263
	Kepala Tukang	0,045	OH	113.500	5.108
	Tukang	0,45	OH	108.500	48.825
	Pembantu Tukang	0,15	OH	103.500	15.525
				JUMLAH:	78.720
				Nilai HPSK:	394.166
4	Pasang panel dinding GRC board double		m2		
	<i>Bahan:</i>				
	Semen PC 50 kg	0,235	zak	62.300	14.641
	Pasir pasang/plester	0,035	m3	168.400	5.894
	GRC Board custom ukuran 120x60 cm	1,4	buah	76.000	106.400
				JUMLAH:	126.935
	<i>Upah:</i>				
	Mandor	0,03	OH	123.500	3.705
	Kepala Tukang	0,035	OH	113.500	3.973
	Tukang	0,35	OH	108.500	37.975
	Pembantu Tukang	0,62	OH	103.500	64.170
				JUMLAH:	109.823
				Nilai HPSK:	236.757
5	Pasang bata ekspos tempel 1PC:3PP		m2		
	<i>Bahan:</i>				
	Semen PC 50 kg	0,235	zak	63.200	14.852
	Pasir pasang/plester	0,035	m3	168.400	5.894
	Batu bata ekspos tempel	1	m2	165.000	165.000
				JUMLAH:	185.746
	<i>Upah:</i>				
	Mandor	0,015	OH	123.500	1.853
	Kepala Tukang	0,015	OH	113.500	1.703
	Tukang	0,15	OH	108.500	16.275
	Pembantu Tukang	0,3	OH	103.500	31.050

				JUMLAH:	50.880
				Nilai HPSK:	236.626
II	PEKERJAAN KUSEN DAN JENDELA				
1	Pasang kusen alumunium profil 4"		m1		
<i>Bahan:</i>					
Paku asbes sekrup 4 inchi	2	buah		4.000	8.000
alumunium hitam uk. 4x10, profil 4 inchi	1,1	m		73.200	80.520
sealent	0,06	tube		32.100	1.926
				JUMLAH:	90.446
<i>Upah:</i>					
Mandor	0,022	OH		123.500	2.717
Kepala Tukang	0,025	OH		113.500	2.838
Tukang	0,25	OH		108.500	27.125
Pembantu Tukang	0,15	OH		103.500	15.525
				JUMLAH:	48.205
				Nilai HPSK:	138.651
2	Pasang pintu kaca tempered t=12mm frameless		m2		
<i>Bahan:</i>					
Kaca tempered Stopsol t=12mm	1,1	m2		450.000	495.000
				JUMLAH:	495.000
<i>Upah:</i>					
Mandor	0,0075	OH		123.500	926
Kepala Tukang	0,015	OH		113.500	1.703
Tukang	0,15	OH		108.500	16.275
Pembantu Tukang	0,05	OH		103.500	5.175
				JUMLAH:	24.079
				Nilai HPSK:	519.079
3	Pasang handle pintu stainless steel		set		
<i>Bahan:</i>					
Handle pintu stainless steel ex: HAFELE	1	unit		340.000	340.000
				JUMLAH:	340.000
<i>Upah:</i>					
Mandor	0,0075	OH		123.500	926
Kepala Tukang	0,015	OH		113.500	1.703
Tukang	0,15	OH		108.500	16.275
Pembantu Tukang	0,015	OH		103.500	1.553
				JUMLAH:	20.456
				Nilai HPSK:	360.456
4	Pasang fitting dan aksesoris pintu kaca frameless		buah		
<i>Bahan:</i>					
Bottom Patch Fiting	4	set		150.000	600.000
Bottom Lock Fitting	4	set		175.000	700.000
Floor Hinge	4	set		1.400.000	5.600.000
Fixed Top Pin	4	set		110.000	440.000
Top Patch Fitting	4	set		220.000	880.000
				JUMLAH:	8.220.000
<i>Upah:</i>					
Mandor	0,0075	OH		123.500	926
Kepala Tukang	0,015	OH		113.500	1.703
Tukang	0,15	OH		108.500	16.275
Pembantu Tukang	0,015	OH		103.500	1.553
				JUMLAH:	20.456
				Nilai HPSK:	8.240.456
5	Pasang fitting dan aksesoris jendela frameless		buah		
<i>Bahan:</i>					
Bottom Patch Fiting	2	set		150.000	300.000
Bottom Lock Fitting	2	set		175.000	350.000
Floor Hinge	2	set		1.400.000	2.800.000
Top Patch Fitting	2	set		220.000	440.000
				JUMLAH:	3.890.000
<i>Upah:</i>					
Mandor	0,0075	OH		123.500	926
Kepala Tukang	0,015	OH		113.500	1.703
Tukang	0,15	OH		108.500	16.275
Pembantu Tukang	0,015	OH		103.500	1.553
				JUMLAH:	20.456
				Nilai HPSK:	3.910.456
6	Pasang kaca tempered t=12 mm (jendela frameless)		m2		
<i>Bahan:</i>					
Kaca tempered stopsol t=12mm	1,1	m2		450.000	495.000

	<i>Upah:</i> Mandor Kepala Tukang Tukang Pembantu Tukang	0,0075 0,015 0,15 0,05	OH OH OH OH	123.500 113.500 108.500 103.500	926 1.703 16.275 5.175
				JUMLAH:	24.079
				Nilai HPSK:	519.079
7	Pasang kaca rayban t=5 mm (jendela alumium)		m2		
	<i>Bahan:</i> Kaca rayban t=5mm	1,1	m2	136.700	150.370
				JUMLAH:	150.370
	<i>Upah:</i> Mandor Kepala Tukang Tukang Pembantu Tukang	0,0075 0,015 0,15 0,05	OH OH OH OH	123.500 113.500 108.500 103.500	926 1.703 16.275 5.175
				JUMLAH:	24.079
				Nilai HPSK:	174.449
III	PEKERJAAN PLAFON				
1	Pasang plafond kalsiboard rangka plafon metal furing		m2		
	<i>Bahan:</i> Besi hollow 40/40 Besi hollow 20/40 Papan semen 1200x2400x35mm Paku asbes sekrup 4 inchi	0,75 2 0,3819 4	M M lembar buah	21.000 22.600 59.200 4.000	106.800 85.800 63.200 127.500
				JUMLAH:	383.300
	<i>Upah:</i> Mandor Kepala Tukang Tukang Pembantu Tukang	0,075 0,025 0,25 0,15	OH OH OH OH	123.500 113.500 108.500 103.500	9.263 2.838 27.125 15.525
				JUMLAH:	54.750
				Nilai HPSK:	438.050
2	Pasang drop ceiling		m2		
	<i>Bahan:</i> Besi hollow 40/40 Besi hollow 20/40 Papan semen 1200x2400x35mm Paku asbes sekrup 4 inchi Kawat sling HVL Lem Kuning Rajawali kaleng besar	0,75 2 0,3819 4 1,5 1,05 0,6	M M lembar buah M M kaleng	21.000 22.600 59.200 4.000 16.500 75.000 20.000	15.750 45.200 22.608 16.000 24.750 78.750 12.000
				JUMLAH:	215.058
	<i>Upah:</i> Mandor Kepala Tukang Tukang Pembantu Tukang	0,075 0,025 0,25 0,15	OH OH OH OH	123.500 113.500 108.500 103.500	9.263 2.838 27.125 15.525
				JUMLAH:	54.750
				Nilai HPSK:	269.808
3	Pasang plafond armstrong techzone (fixture lighting) rangka suspended ceiling		unit		
	<i>Bahan:</i> Armstrong Technical Element Panel uk. 1200x150 mm Concealed Cross Tee Concealed Main Beam Stabilizer bar	1 0,015 1,2 1,5	unit M M M	95.000 35.000 21.000 22.500	95.000 525 25.200 33.750
				JUMLAH:	154.475
	<i>Upah:</i> Mandor Kepala Tukang Tukang Pembantu Tukang	0,075 0,025 0,25 0,15	OH OH OH OH	123.500 113.500 108.500 103.500	9.263 2.838 27.125 15.525
				JUMLAH:	54.750
				Nilai HPSK:	209.225
4	Pasang plafond armstrong perla OP uk. 120x135 cm rangka suspended		m2		
	<i>Bahan:</i> Armstrong Technical Element Panel uk. 1200x1350 mm Concealed Cross Tee Concealed Main Beam Stabilizer bar	1,2 2,4 2,7 1,5	unit M M M	95.000 35.000 21.000 22.500	114.000 84.000 56.700 33.750
				JUMLAH:	288.450

	<i>Upah:</i> Mandor Kepala Tukang Tukang Pembantu Tukang	0,075 0,025 0,25 0,15	OH OH OH OH	123.500 113.500 108.500 103.500 JUMLAH: Nilai HPSK:	9.263 2.838 27.125 15.525 54.750 343.200
5	Pasang modul hanging ceiling <i>Bahan:</i> Alumunium sheet t=120 mm Cat semprot chrome warna bronze <i>Upah:</i> Upah pembuatan upah pengecatan Upah pemasangan	4 2,25 1 1 1	modul lembar liter modul modul modul	70.000 275.000 JUMLAH: 500.000 250.000 125.000 JUMLAH: Nilai HPSK:	280.000 618.750 898.750 500.000 250.000 125.000 875.000 1.773.750
IV PEKERJAAN PENGECATAN					
1	Pengecatan dinding dalam tanpa plamir <i>Bahan:</i> Cat tembok dalam Dempul tembok Kertas gosok halus <i>Upah:</i> Mandor Kepala Tukang Tukang Pembantu tukang	0,072 0,12 0,1 0,0025 0,0042 0,042 0,028	m2 kaleng kg lembar OH OH OH OH	136.300 31.400 10.400 JUMLAH: 123.500 113.500 108.500 103.500 JUMLAH: Nilai HPSK:	9.814 3.768 1.040 14.622 309 477 4.557 2.898 8.240 22.862
V PEKERJAAN MEKANIKAL DAN ELEKTRIKAL					
1	Inst. Penerangan, NYM 3x2,5 mm² (o) PVC HI dia. 20mm Kabel NYM 3 x 2.5 mm2 Pipa Conduit 20 HI Klem Pipa Conduit T.Doost Socket Conduit Fisher Lasdop Upah Instalasi Kabel + Pipa	9 9 10 2 3 21 3 1	titik m m bh bh bh bh bh ls	15.600 5.200 650 1.950 650 195 195 90.975 Nilai HPSK:	140.400 46.800 6.500 3.900 1.950 4.095 585 90.975 295.205
2	Inst. Stop kontak, NYM 3x2,5 mm² (o) PVC HI dia. 20mm Kabel NYM 3 x 2.5 mm2 Pipa Conduit 20 HI Klem Pipa Conduit T.Doost Socket Conduit Fisher Lasdop Upah Instalasi Kabel + Pipa	10 10 11 1 3 21 3 1	m m bh bh bh bh bh ls	15.600 5.200 650 1.950 650 195 195 32.500 Nilai HPSK:	156.000 52.000 7.150 1.950 1.950 4.095 585 32.500 256.230
3	Instalasi Floor Box Data+Power Kabel NYM 3 x 2.5 mm2 Kabel UTP cat. 6 Konektor RJ-45 Pipa Conduit 20 HI Klem Pipa Conduit T.Doost Socket Conduit Fisher Lasdop Upah Instalasi Kabel + Pipa	10 10 2 10 11 1 3 21 3 1	m m bh m bh bh bh bh ls	15.600 8.000 8.500 5.200 650 1.950 650 195 195 32.500 Nilai HPSK:	156.000 80.000 17.000 52.000 7.150 1.950 1.950 4.095 585 32.500 353.230
VI PEKERJAAN MEUBELAIR					
1	Sofa banquet Kayu Kamper HVL Spons Kain oskar	0,44 2 2 2	unit m3 m2 m2 m2	5.000.000 75.000 100.000 150.000	2.200.000 150.000 200.000 300.000

	Paku	0,3	kg	13.000	3.900
	Lem Kuning Rajawali kaleng besar	0,6	kaleng	20.000	12.000
	Upah tukang	1	ls	150.000	150.000
				Nilai HPSK:	3.015.900
2	Meja Customer Service				
	Kayu Kamper	0,3	m3	5.000.000	1.500.000
	Duco	1	kg	61.000	61.000
	Paku	0,3	kg	13.000	3.900
	Dynabolt	10	bh	2.000	20.000
	HVL	1,03	m2	75.000	77.250
	Upah tukang	1	ls	150.000	150.000
				Nilai HPSK:	1.812.150
3	Meja panjang				
	Multiplex 20 mm	1	lbr	350.000	350.000
	Paku	0,15	kg	13.000	1.950
	Dynabolt	10	bh	2.000	20.000
	Plat besi stainless steel	0,3	kg	9.100	2.730
	Besi pipa galvanis dia 6 inch	0,3	batang	1.650.000	495.000
	Duco	1	kg	61.000	61.000
				Nilai HPSK:	930.680

Lampiran 2: Gambar Kerja

Berikut daftar gambar yang kerja yang dilampirkan pada laporan ini:

1. Denah Lantai 1
2. Denah Lantai 2
3. Denah R#1 (Lobby Area)
4. Rencana Lantai R#1
5. Rencana Plafon & Titik Lampu R#1
6. Potongan C-C'
7. Potongan D-D'
8. Denah R#2
9. Potongan E-E'
10. Potongan F-F'
11. Rencana Lantai R#2
12. Rencana Plafon & Titik Lampu R#2
13. Denah R#3
14. Potongan G-G'
15. Potongan H-H'
16. Rencana Lantai R#3
17. Rencana Plafon & Titik Lampu R#3
18. Detail furniture R#2 (Work table)
19. Detail furniture R#3 (Kitchen set)
20. Detail estetis R#2 (patisi)



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
Ri 141308

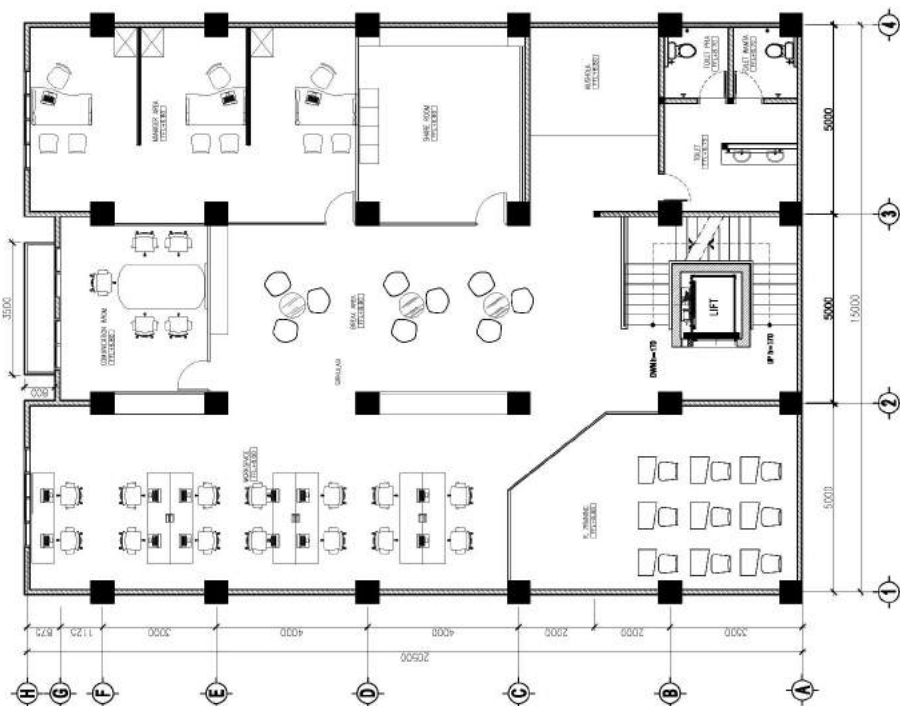
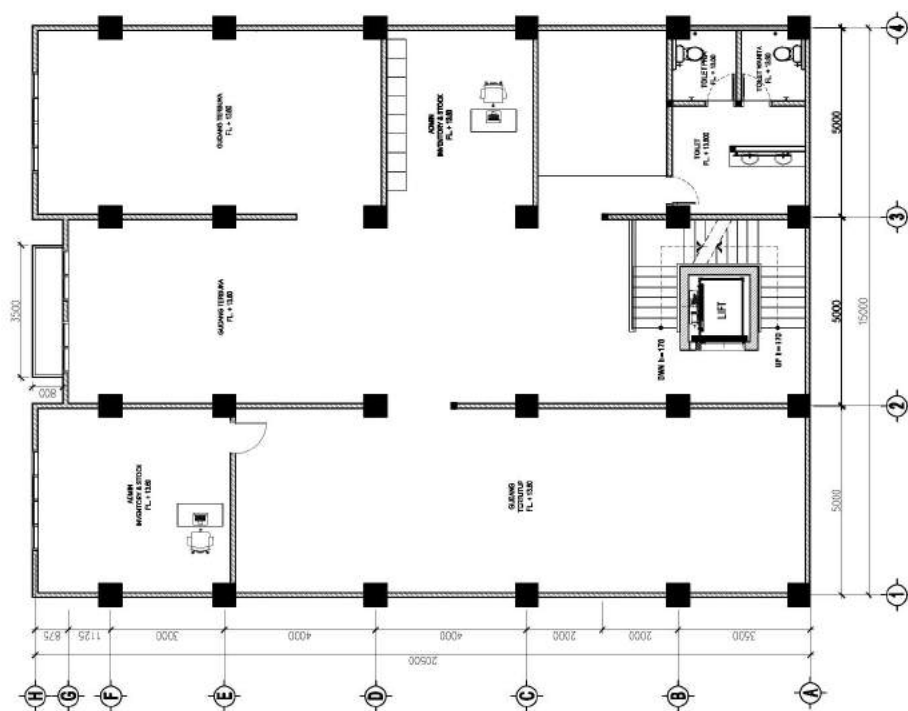
DOSEN KOORDINATOR :
ANGGRA AYU RUCITRA ST, M.MT
NIP. 1983070720101220004

DOSEN PEMBIMBING 1 :
ANGGRA AYU RUCITRA ST., M.MT
NIP. 1983070720101220004

DOSEN PEMBIMBING 2 :
IR. R. ADI WARDoyo, M.MT
NIP. 195410081980031003

DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA
DENGAN STYLE MODERN URBAN

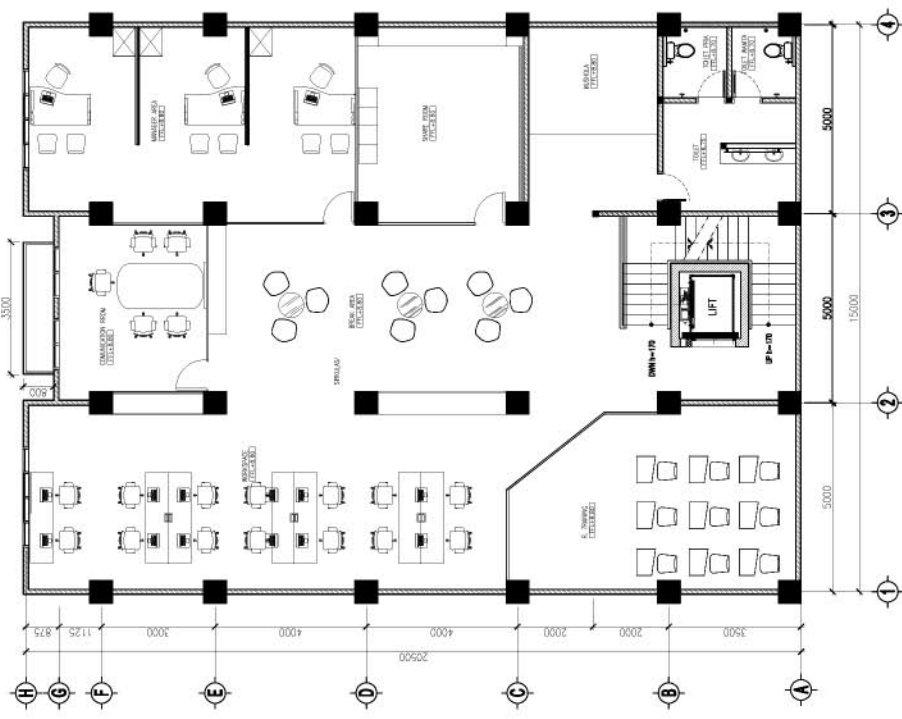
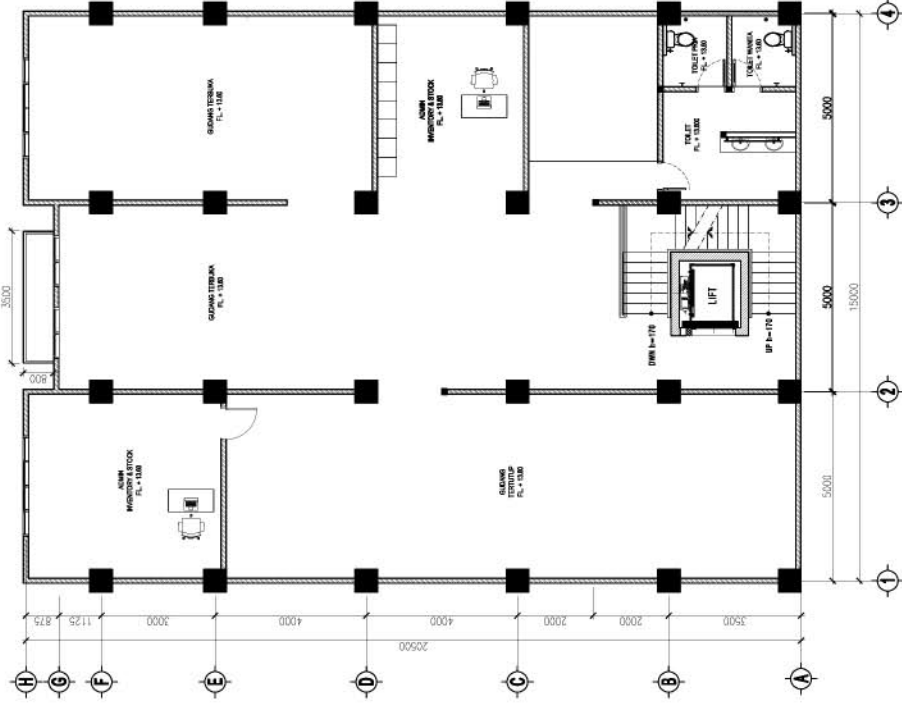
AGUNG WIJANTORO
3409100094



LAYOUT FURN LANTAI 4
Skala 1:100

LAYOUT FURN LANTAI 3
Skala 1:100


4 U

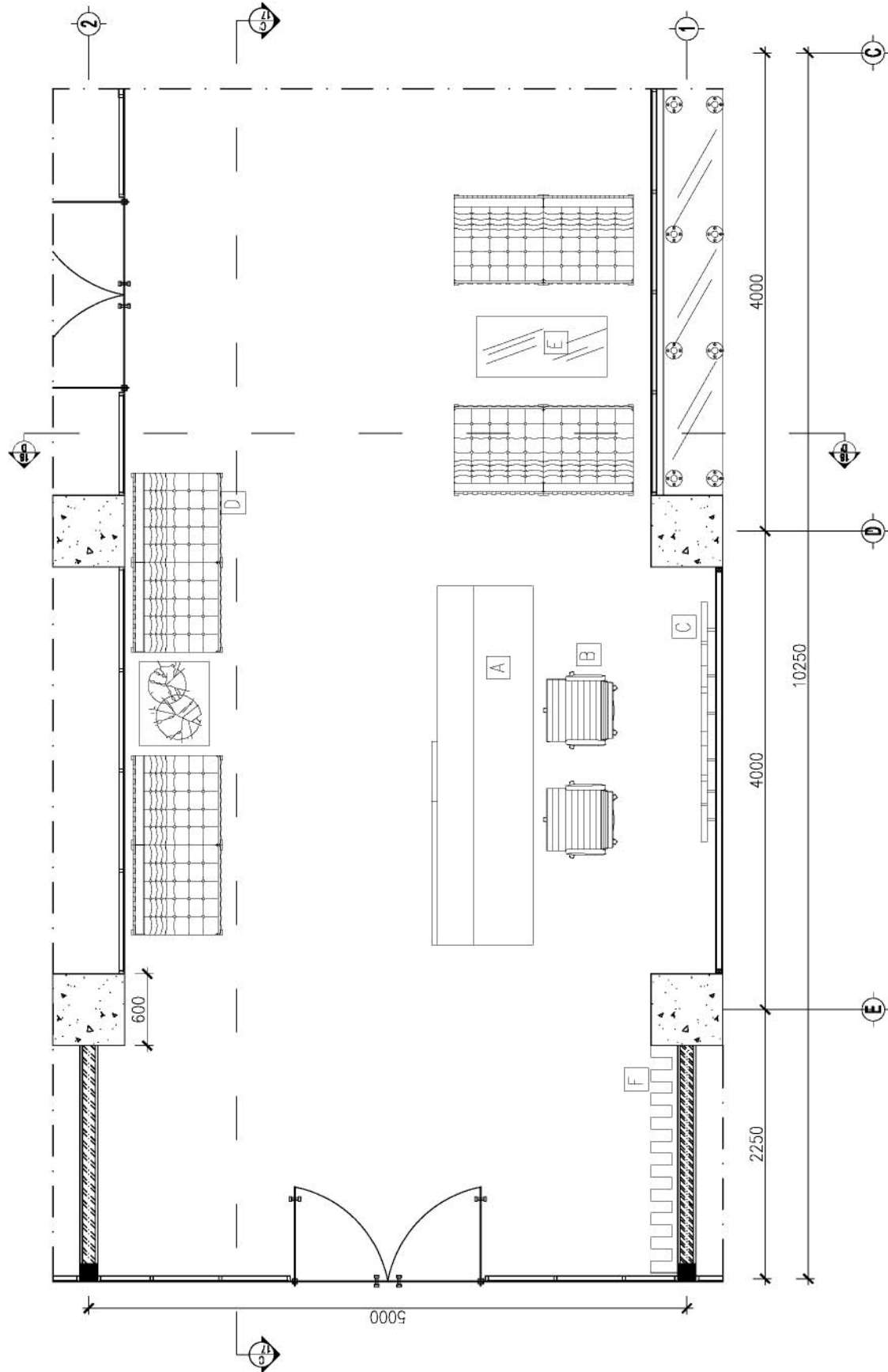


LAYOUT FURN LANTAI 4
Skala 1:100

LAYOUT FURN LANTAI 3
Skala 1:100

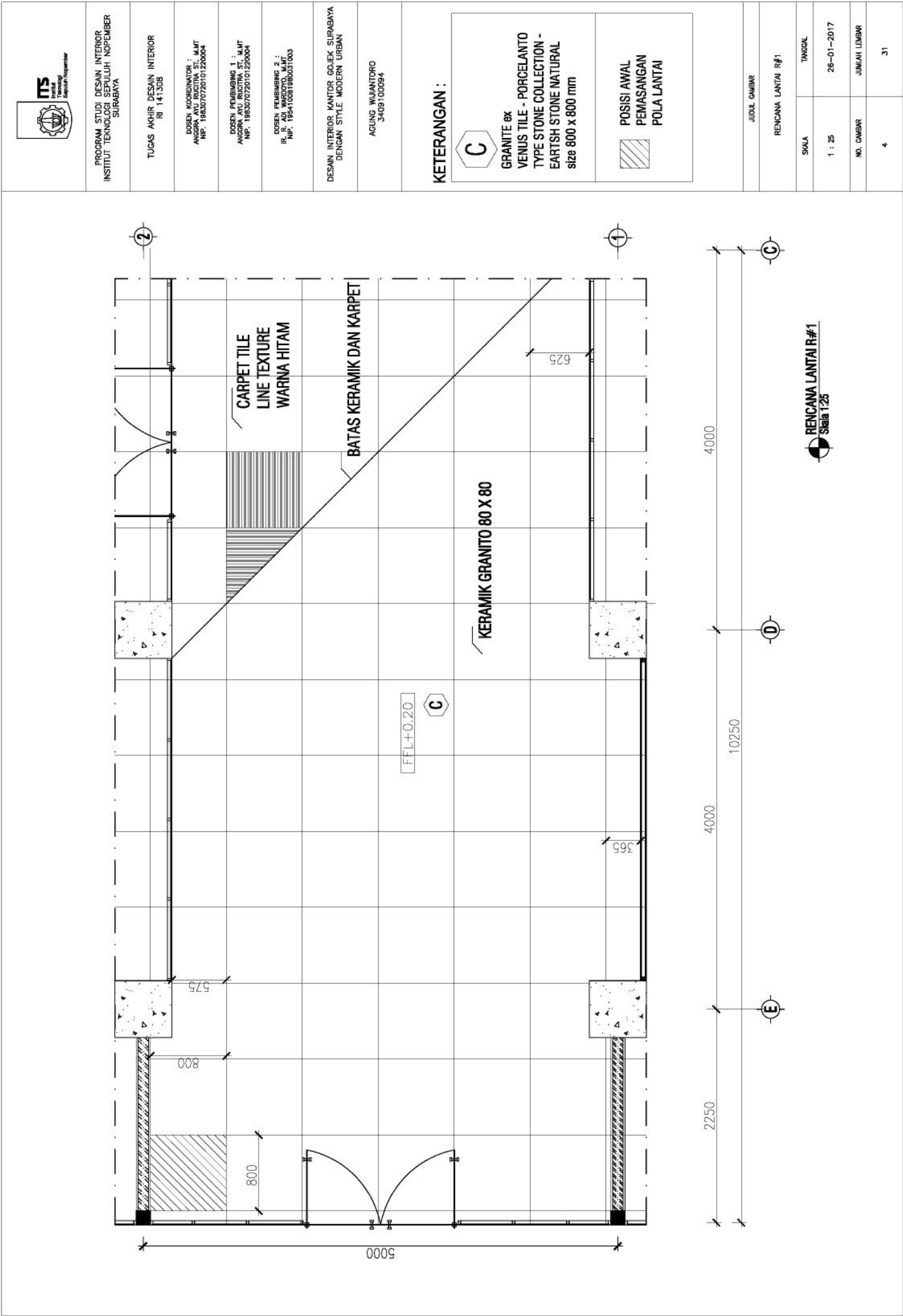
 <p>ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	<p>PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA</p>	<p>TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RI 141308</p>	<p>DOSEN KOORDINATOR : ANGGRA AYU RUCITRA ST. M.I.T NIP. 19830702010220004</p>	<p>DOSEN PEMBimbing 1 : ANGGRA AYU RUCITRA ST. M.I.T NIP. 19830702010220004</p>	<p>DOSEN PEMBimbing 2 : IR. R. EDI WAGIDYO, M.I.T NIP. 195410081980031003</p>	<p>DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA DENGAN STYLE MODERN URBAN</p>	<p>AGUNG WULANTORO 3409100094</p>		<p>JUDUL GAMBAR</p>	<p>LAYOUT FURNITURE TERPILIH</p>	<p>SKALA</p>	<p>TANGGAL</p>	<p>1 : 100</p>	<p>26-01-2017</p>	<p>NO. GAMBAR</p>	<p>JUMLAH LEMBAR</p>	<p>31</p>
									<p>2</p>								

	
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA	
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RI 141308	
DOSEN KOORDINATOR : ANGGITA KUSUMA SARI, M.MT NIP. 1983070720101220004	
DOSEN PEMBIMBING 1 : ANGGRA AYU RUCITRA ST, M.MT NIP. 1983070720101220004	
DOSEN PEMBIMBING 2 : IR. DEDU WANDONO, M.MT NIP. 1954100819800310003	
DESAIN INTERIOR KANTOR GOLEX SURABAYA DENGAN STYLE MODERN URBAN	
AGUNG WIJANTORO 3409100094	
JUDUL GAMBAR	
DENAH R#1	
SKALA	TANGGAL
1 : 25	26-01-2017
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
3	31



DENAH R#1
Sala 1:25


A	MEJA RESEPSIONIS : 300x70x120 cm ; material plywood fin. duco
B	OFFICE CHAIR : 75x65x100 cm ; standar patrick, cover Oscar Hijau
C	CORPORATE LETTER SIGN, stainless with LED
D	SOFIA : 115x60x300 cm ; standar patrick, cover Oscar Hitam
E	COFFEE TABLE : keramik 60x60 cm ; standar patrick, cover Oscar Hitam
F	BACKDROP : rangka plywood fin. hpl laminate kayu



RENCANA LANTAI R#1
Skala 1:25



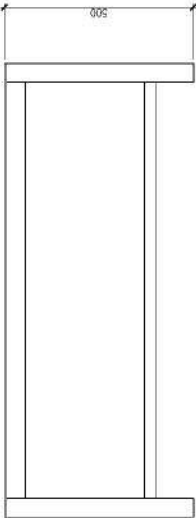
31

	PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RI 141308	DOSEN KORDINATOR : ANGGA AYU RUCITRA ST. M.MT NIP. 1983070720101220004	DOSEN PEMBIMBING 1 : ANGGA AYU RUCITRA ST. M.MT NIP. 1983070720101220004	DOSEN PEMBIMBING 2 : IR. R. ADI WARDOTO, M.MT NIP. 195410081980031003	DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA DENGAN STYLE MODERN URBAN	AGUNG WIJANTORO 3409100094		JUDUL GAMBAR	DETAIL FURNITURE 1	SKALA 1 : 10	TANGGAL 28-01-2017	NO. GAMBAR 8	JUMLAH LEMBAR 31
--	--	--	--	--	---	--	-------------------------------	--	--------------	--------------------	-----------------	-----------------------	-----------------	---------------------

Bahan kayu luar

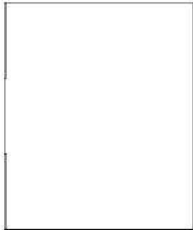
fin. plitur

Kaca 3mm



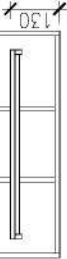
TAMPAK DEPAN

Skala 1:10



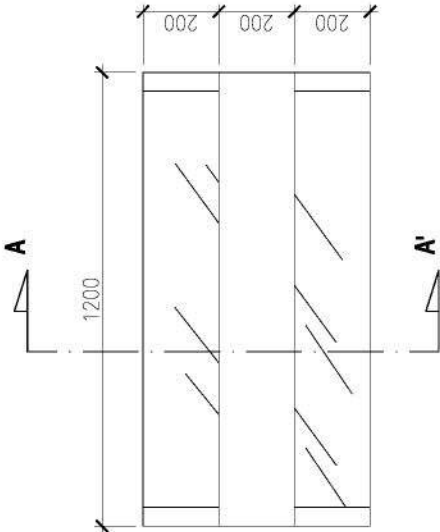
TAMPAK KANAN

Skala 1:10



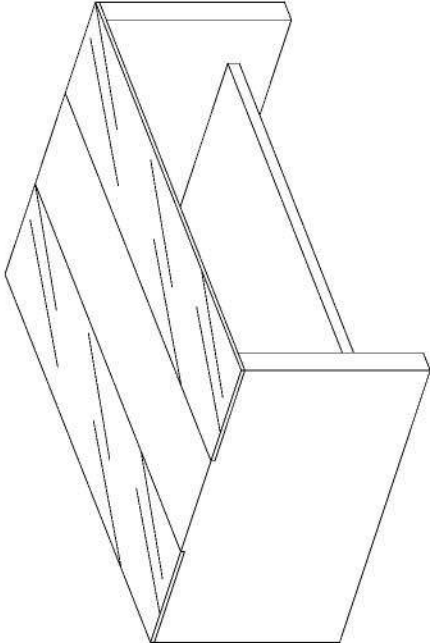
POTONGAN A-A'

Skala 1:10




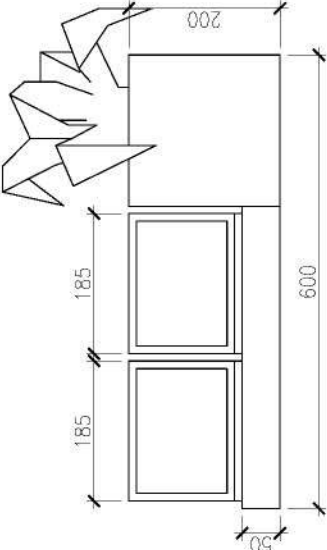
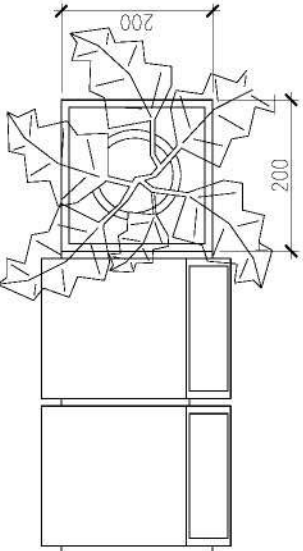
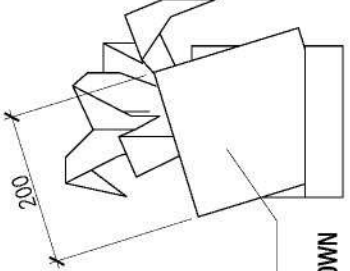
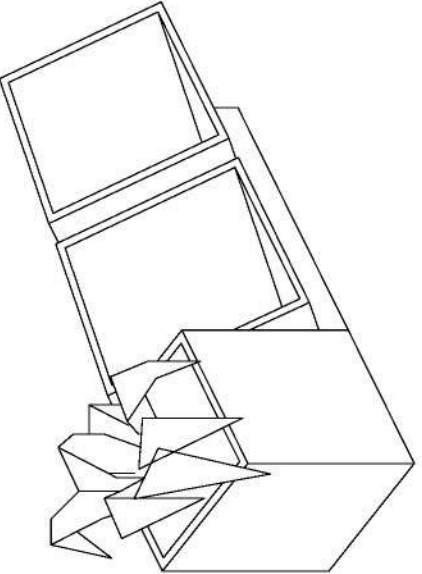
TAMPAK ATAS

Skala 1:10



ISOMETRI

Skala 1:10

	PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RD 091481	DOSEN KOSORWANTO : ANGORA AYU RUCITRA ST. M.MT NIP. 1983070720101220004	DOSEN PEMBIMBING 1 : ANGORA AYU RUCITRA ST. M.MT NIP. 1983070720101220004	DOSEN PEMBIMBING 2 : IR. R. ADI WISODYO, M.MT NIP. 195410081980031003	DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA DENGAN STYLE MODERN URBAN	AGUNG WIJANTORO 3409100094		JUDUL GAMBAR	DETAIL ELEMEN ESTETIS	SKALA	TANGGAL 1 : 5	NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR 10	31
						TAMPAK DEPAN Skala 1:5			TAMPAK ATAS Skala 1:5			TAMPAK KANAN Skala 1:5		PERSPEKTIF	
			BAHAN KAYU SUAR FIN. PLITUR DARK ROWIN												

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA	
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RD 091481	
DOSEN KOORDINATOR : ANGORA ATU RUCITRA ST, M.MT NIP. 1983070720101220004	
DOSEN PEMBIMBING 1 : M.MT ANGGAS KURNIA RUCITRA ST, M.MT NIP. 1983070720101220004	
DOSEN PEMBIMBING 2 : IR. R. ADI WAGOTOYO, M.MT NIP. 195410081980031003	
DESAIN INTERIOR KANTOR GOUK SURABAYA DENGAN STYLE MODERN URBAN	
AGUNG WIJANTORO 3409100094	
	<div> </div>
JUDUL GAMBAR	
DETAIL LIGHTING	
SKALA	TANGGAL
1 : 5	26-01-2017
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
11	31

TAMPAK DEPAN

Skala 1:5

POTONGAN A-A'

Skala 1:5

TAMPAK ATAS

Skala 1:5



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RI 141308

DOKEN KOORDINATOR :
ANGGRA AYU RUCITRA ST. M.MT
NIP. 198307072010220004

DOKEN PERUBAHING 1 :
ANGGRA AYU RUCITRA ST. M.MT
NIP. 198307072010220004

DOKEN PERUBAHING 2 :
IR. R. ADI WABUDYO, M.MT
NIP. 195410081980031003

DESAIN INTERIOR KANTOR GOLEK SURABAYA
DENGAN STYLE MODERN URBAN

AGUNG WIJANTORO
3409100094

JUDUL GAMBAR

DENAH FURNITUR : AREA TERPILIH 2

SKALA

1 : 50

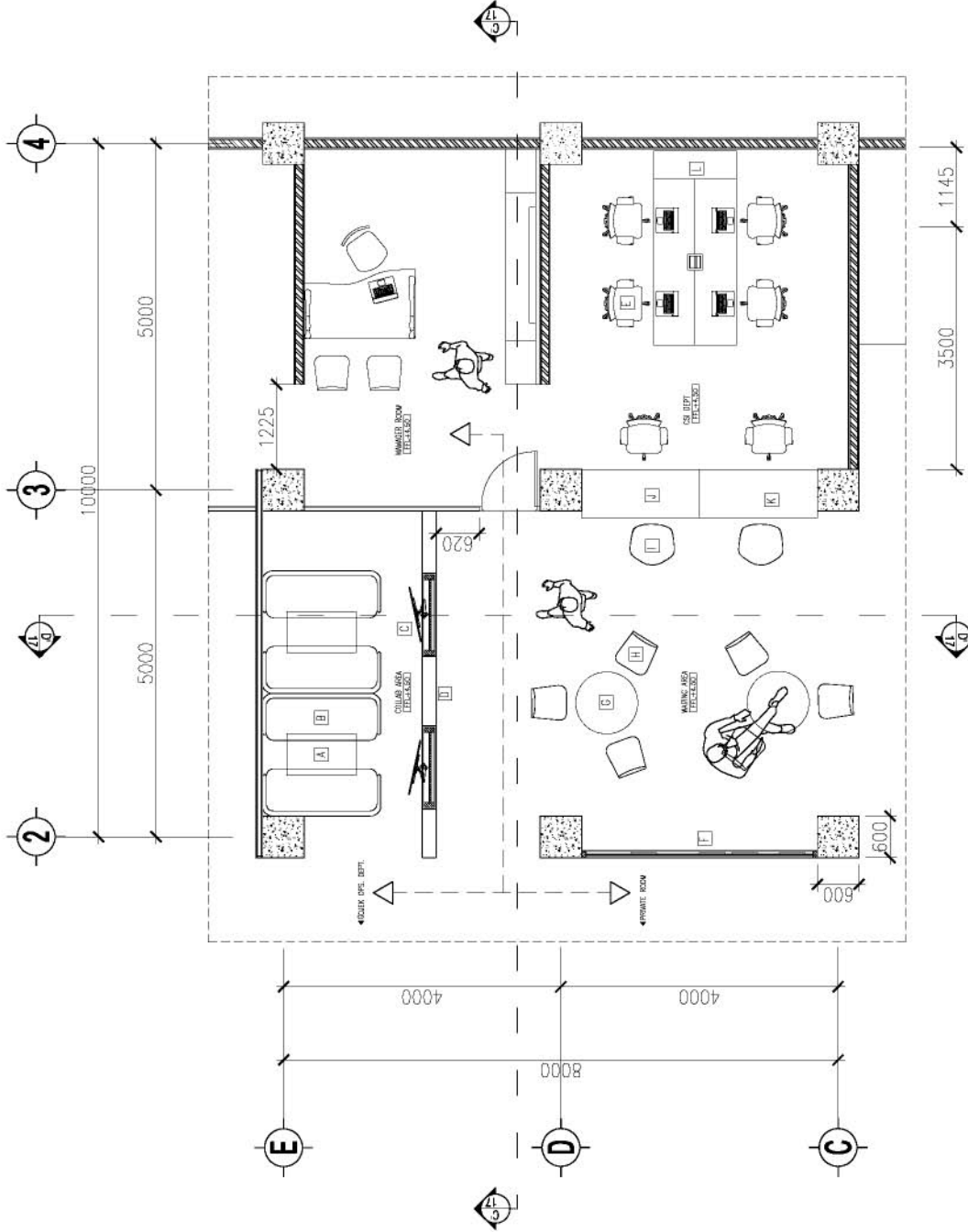
NO. GAMBAR

12

JM. GAMBAR

31

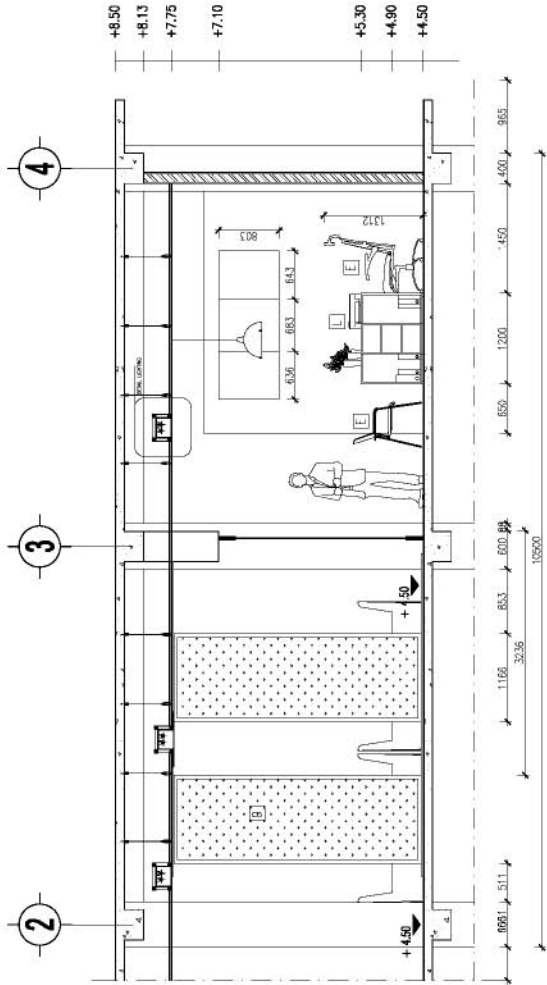
DENAH AREA TERPILIH 2
Skala 1:50



[G]	MEJA BUNDAH , d=90cm ; material stainless
[H]	KURSI SANTAI , 60x60x75 cm ; standar pabrik, cover Dacor Hijau
[I]	KURSI SANTAI 2 , 60x60x75 cm ; standar pabrik, frame warna hitam
[J]	MEJA PAJANG , 170x70x70 cm ; material MDF fin melamin putih
[K]	1 Meja / KOMPUTER
[L]	OFFICE DESK , 250x120x70 cm ; meja modular + tinggi risk

[A]	MEJA PAJANG , 110x60x70 cm ; material stainless
[B]	SOFA SANTAI , 150x60x45 cm ; apak belokel , cover Dacor Putih
[C]	LCD TV, bracket diling
[D]	PARTISI / BACKDROP , 115x60x200 cm ; vertikal garden (artificial)
[E]	OFFICE CHAIR , 75x65x100 cm ; standar pabrik, cover Dacor Hijau
[F]	PARTISI ; kembaras aviemash dan vertikal garden modul box

	PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA	
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RI 141308		
DOSEN KOORDINATOR : ANGGARA AYU RUCITRA ST. M.MT NIP. 1983070720101220004		
DOSEN PEMBIMBING 1 : ANGGARA AYU RUCITRA ST. M.MT NIP. 1983070720101220004		
DOSEN PEMBIMBING 2 : IR. R. ALI WARDIYO, M.MT NIP. 195410201980031003		
DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA DENGAN STYLE MODERN URBAN		
AGUNG WIJANTORO 3409100094		
JUDUL GAMBAR		
POT CC' : AREA TERPILIH 2		
SKALA	TANGGAL	
1 : 50	28-01-2017	
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR	
13	31	








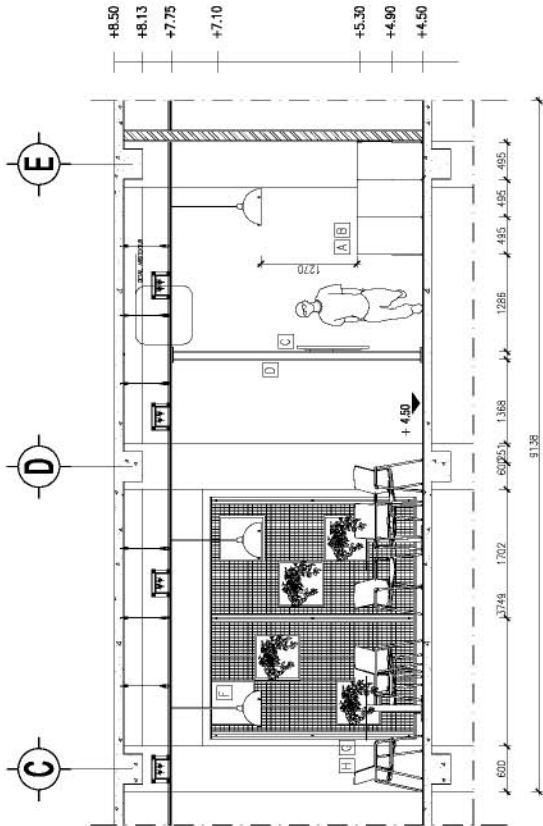
A	MEJA PANJANG , 180x60x70 cm ; material stainless
B	SOFA SANGAI , 160x60x45 cm ; sppk beladai , cover Oscar Pijili
C	LCD TV, bracket dinding
D	PARTIS / BACKDROP , 115x65x200 cm ; vertical garden (artificial)
E	OFFICE CHAIR , 75x65x100 cm ; standar pabrik, cover Oscar Hijau
F	PARTIS : kombinasi wrensh dan vertical garden modul box

G	MEJA BUNDAH , d=90cm ; material stainless
H	KURSI SANGAI , 60x60x75 cm ; standar pabrik, cover Oscar Hijau
I	KURSI SANGAI 2 , 60x60x75 cm ; standar pabrik, frame warna hitam
J	MEJA PANJANG , 170x70x70 cm ; material MDF Fin melaminita putih
K	Meja / KOMPUTER
L	OFFICE DESK , 280x120x70 cm ; meja moduler + kraggi rok

POT CC' AREA TERPILIH 2
Skala 1:50

RENCANA LANTAI AREA TERPILIH 2
Skala 1:50

	PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RI 141308	DOSEN KOORDINATOR : ANGORA ATU RUCITRA ST., M.MT NIP. 198307072010220004
DOSEN PEMBIMBING 1 : ANGORA ATU RUCITRA ST., M.MT NIP. 198307072010220004	DOSEN PEMBIMBING 2 : IR. R. ADI WARDIYO, M.MT NIP. 195410081980031003
DESAIN INTERIOR KANTOR GOLEX SURABAYA DENGAN STYLE MODERN URBAN	AGUNG WIJANTORO 3403100094
<div>  Downlight  Spotlight  Hanging Lamp  Hanging Lamp TL </div>	
JUDUL GAMBAR	POT CC' & DD' : AREA TERPILIH 2
SKALA	TANGGAL
1 : 50	26-01-017
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
15	31



A	MEJA PANJANG , 1100x60x70 cm ; material solidiers
B	SOFA SAKUAI , 160x60x45 cm ; apak belanda , cover Dacar Putih
C	LCD TV, bracket dinding
D	PARTIS / BACKDROP , 1150x200 cm ; vertikal gorden (artificial)
E	OFFICE CHAIR , 75x65x100 cm ; standar pabrik, cover Dacar Hijau
F	PARTIS ; kombinasi wrenish dan vertikal gorden modul box

G	MEJA BUNDAK , d=90cm ; material solidiers
H	KURSI SAKUAI , 60x60x75 cm ; standar pabrik, cover Dacar Hijau
I	KURSI SAKUAI 2 , 60x60x75 cm ; standar pabrik, frame warna hitam
J	MEJA PANJANG , 1700x70x70 cm ; material MDF fin melaminata putih
K	i Mac / KOMPUTER
L	OFFICE DESK , 280x120x70 cm ; meja modular + kargo rok

POT DD' AREA TERPILIH 2
 Skala 1:50



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
GOLONGAN SPESIALISASI NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RI 141308

DOKEN KORDINATOR : MUJIT
ANGGRAWO
NP. 199307020101220004

DOKEN PEMBIMBING 1 :
ANGGRAWO RUCITRA ST. MUJIT
NP. 199307020101220004

DOKEN PEMBIMBING 2 :
R. R. AGUS WICAKOYO, M.P.
NP. 1994100819900310033

DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA
DENGAN STYLE MODERN URBAN

AGUNG WIJANTORO
3409100094



RENCANA LIGHTING AREA TERPILIH 2
Skala 1:50

JUDUL GAMBAR

RENCANA LIGHTING : AREA TERPILIH 2

SKALA

TANGGAL

1 : 50

26-01-017

NO. GAMBAR

JUMLAH LEMBAR

16

31



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RI 141308

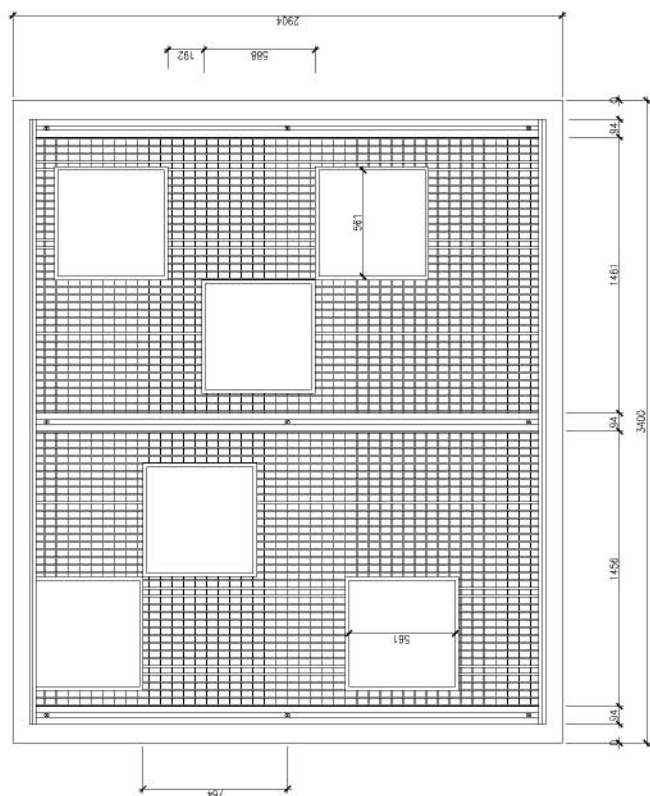
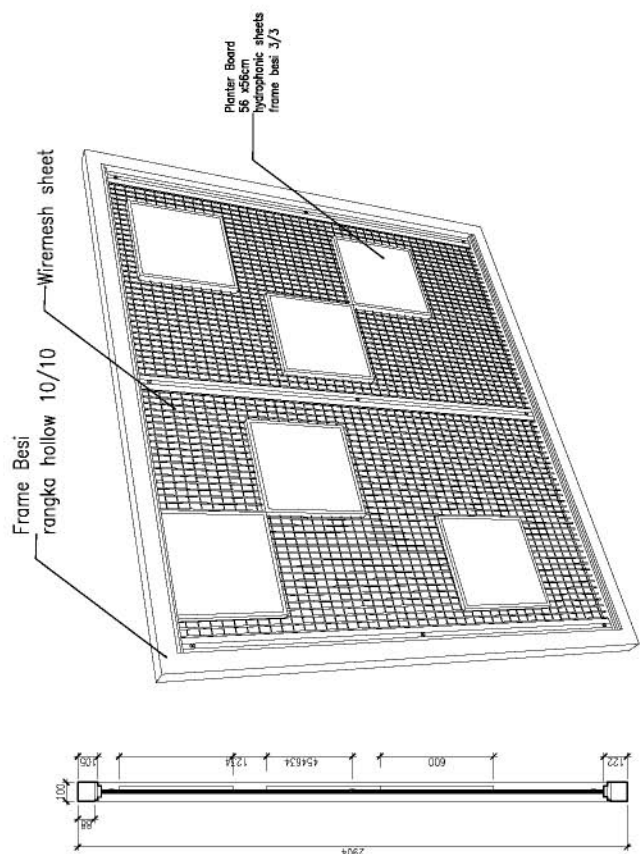
DOSEN KOORDINATOR :
ANGGRA AYU RUCITRA ST., M.MT
NIP. 1983070720101220004

DOSEN PEMBIMBING 1 :
ANGGRA AYU RUCITRA ST, M.MT
NIP. 1983070720101220004

DOSEN PEMBIMBING 2 :
 IIR, R. ADI WARDoyo, M.MT
 NIP. 195410081980031003

DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA
DENGAN STYLE MODERN URBAN

AGUNG WIJANTORO
3409100094



TAMPAK DEPAN
Skala 1:5

POTONGAN
Skala 1:5

PERSPEKTIF

JUDUL GAMBAR

DETAL ELEMEN ESTETIS : AREA TERPILUH 2

SKALA

SKALA

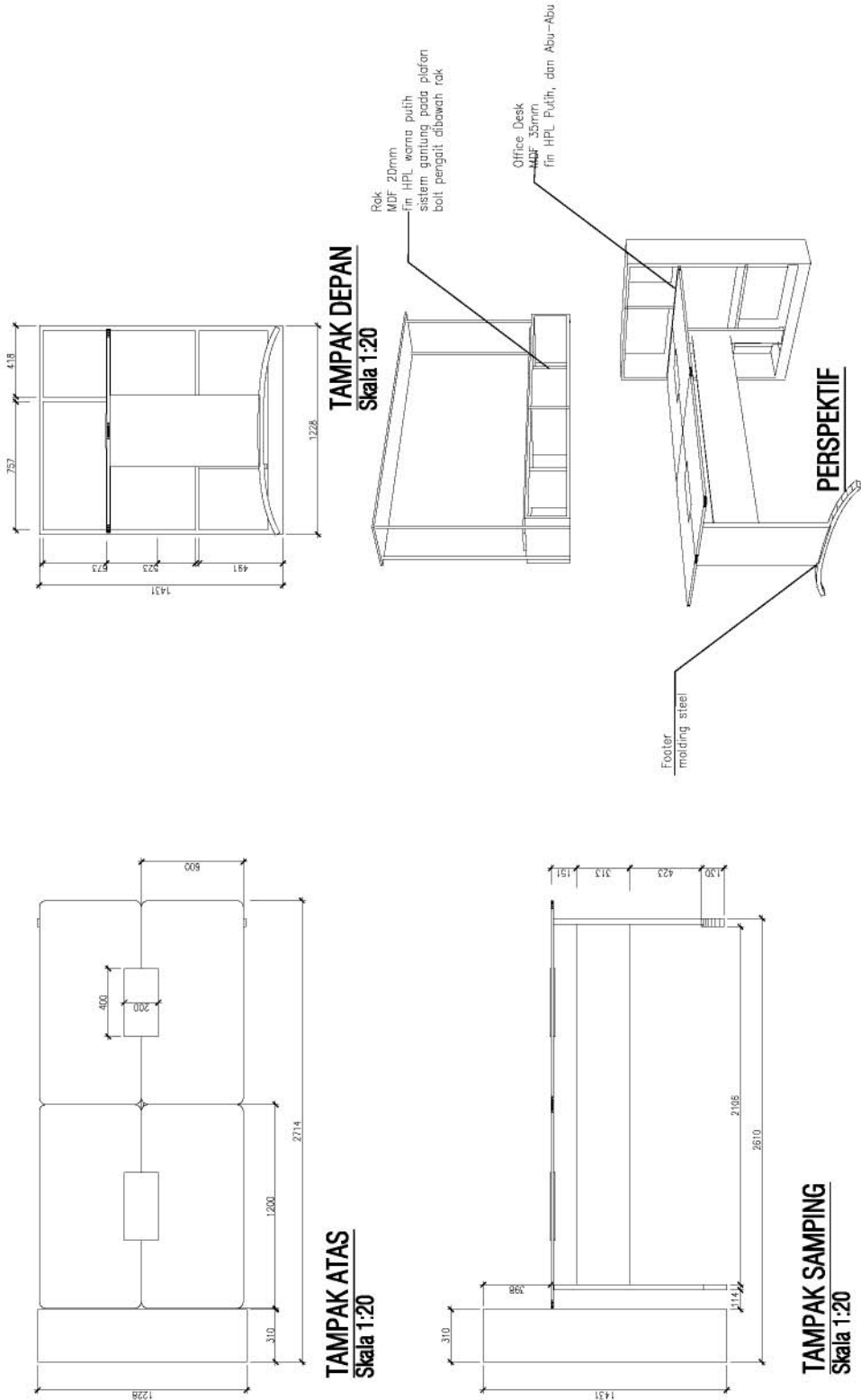
26-01-017

NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
------------	---------------

17

31

	PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA
	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RI 141308
	Dosen Pembimbing 1 : ANGORA AYU RUCITRA ST. M.MT NIP. 1983070720101220004
	Dosen Pembimbing 2 : AGUNG WIJANTORO NIP. 198410281980031003
	DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA DENGAN STYLE MODERN URBAN
AGUNG WIJANTORO 3409100094	
JUDUL GAMBAR	
DETAIL FURNITUR 2 : AREA TERPILUH 2	
SKALA	TANGGAL
1 : 20	28-07-017
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
18	31





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RI 141308

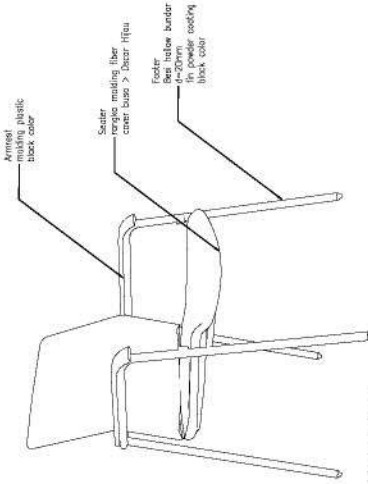
DOSEN KOORDINATOR :
ANGGRA AYU RUCITRA ST., M.MT
NIP. 1983070720101220004

DOSEN PEMBIMBING 1 : LULUT
ANANDA KURNIAWATI M.MT
NIP. 1983070720101220004

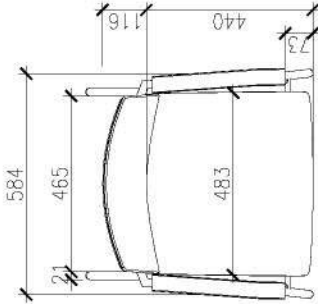
DOSEN PEMBIMBING 2 :
IR. R. ADI WARDOTO, M.MT
NIP. 195410081980031003

DESAIN INTERIOR KANTOR GOLEK SURABAYA
DENGAN STYLE MODERN URBAN

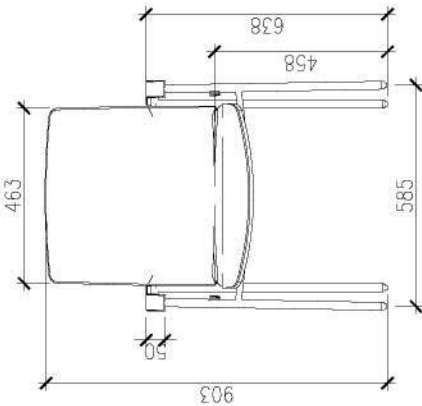
AGUNG WIJANTORO
3409100094



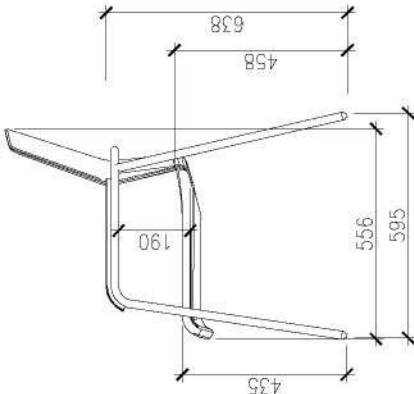
PERSPEKTIF



TAMPAK ATAS
Skala 1:10



TAMPAK DEPAN
Skala 1:10



TAMPAK SAMPIING
Skala 1:10

JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR 1 : AREA TERPILIH 2

SKALA

TANGGAL

26-01-2017

NO. GAMBAR

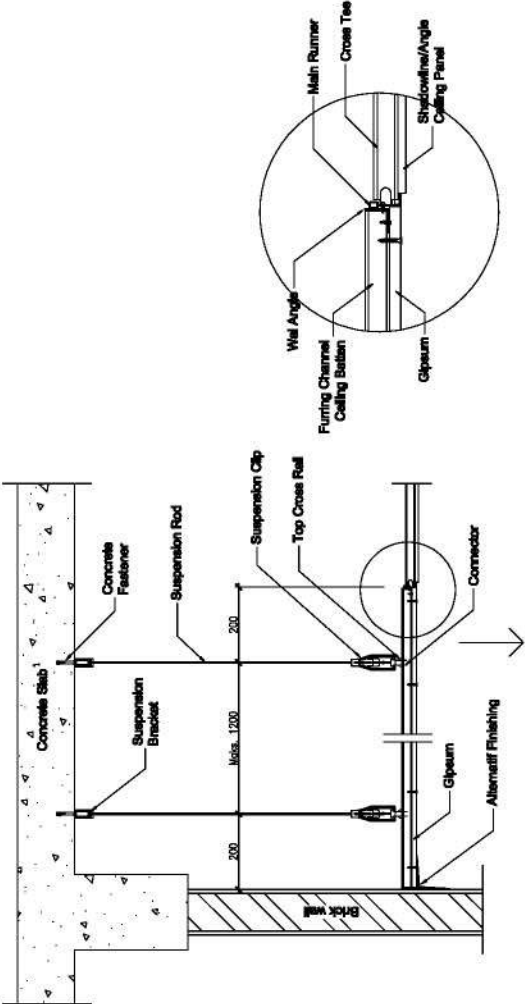
19

JUMLAH LEMBAR

31

	<p>PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA</p>
<p>TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RI 141308</p>	<p>DOKEN KORDINATOR ANGGITA WUJUDITRA ST. MMT NP. 198307020101220004</p>
<p>DOKEN PEMBIMBING 1 : ANGGITA WUJUDITRA ST. MMT NP. 198307020101220004</p>	<p>DOKEN PEMBIMBING 2 : IR. SITI HUSNATI MMT NP. 194110081980031003</p>
<p>DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEX SURABAYA DENGAN STYLE MODERN URBAN</p>	<p>AGUNG WUJANTORO 3409100094</p>
<p>JUDUL GAMBAR</p>	
<p>DETAIL ARSITEKTUR : AREA TERPILIH 2</p>	
<p>SKALA</p>	<p>TANGGAL</p>
<p>1 : 10</p>	<p>26-01-2017</p>
<p>NO. GAMBAR</p>	<p>JUMLAH LEMBAR</p>
<p>20</p>	<p>31</p>

B1 : Pertemuan dengan Plafon Rata-1



DETAIL ARSI AREA TERPILIH 2
Skala 1:10



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RI 141308

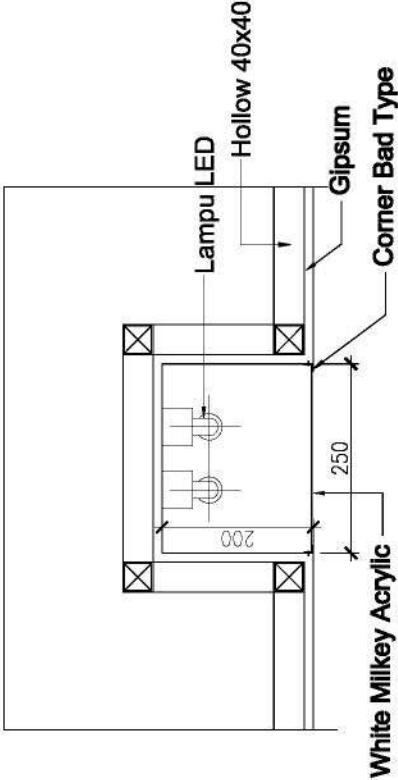
DOSEN KOORDINATOR :
ANGGRA AYU RUCITRA ST, M.MT
NIP. 1983070720101220004

DOSEN PEMBIMBING 1 :
ANDRIATMURTI ST, M.MT
NIP. 1983070720101220004

DOSEN PEMBIMBING 2 :
IR. R. ADI WARDIYO, M.MT
NIP. 195410081960031003

DESAIN INTERIOR KANTOR GOREK SURABAYA
DENGAN STYLE MODERN URBAN

AGUNG WIJANTORO
3409100094



DETAIL LIGHTING AREA TERPILIH 2
Ska 1:3

JUDUL GAMBAR

DETAIL LIGHTING : AREA TERPILIH 2

SKALA	TANGGAL
1 : 5	26-01-2017
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
21	31



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RI 141308

DOKSEN KOORDINATOR :
ANGORA AYU RUCITRA ST. M.MIT
NIP. 1983070720101220004

DOKSEN PEMBIMBING 1 :
ANGORA AYU RUCITRA ST. M.MIT
NIP. 1983070720101220004

DOKSEN PEMBIMBING 2 :
RIZKI NURUL HANIK
NIP. 1994100819800310003

DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA
DENGAN STYLE MODERN URBAN

AGUNG WUJANTORO
3409100094

JUDUL GAMBAR

DENAH AREA TERPILIH 3

SKALA

TANGGAL

1 : 50

26-01-2017

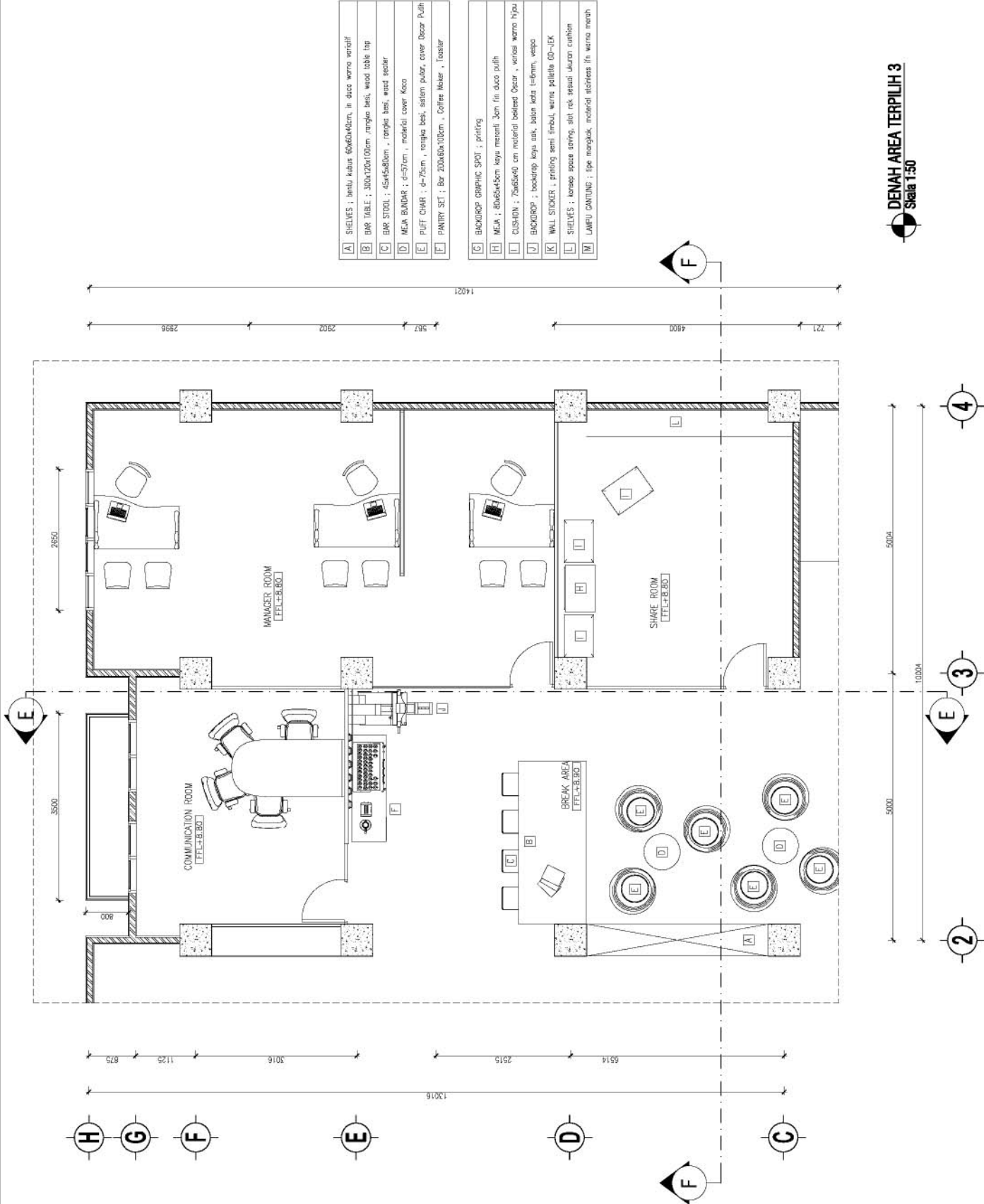
NO. GAMBAR

JUMLAH LEMBAR

22

31

DENAH AREA TERPILIH 3
Skala 1:50





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RI 141308

DOKEN KORDINATOR :
ANGORA ATU RUCITRA ST, M.MT
NIP. 1983070720101220004

DOKEN PEMBAING 1 :
ANGORA ATU RUCITRA ST, M.MT
NIP. 1983070720101220004

DOKEN PEMBAING 2 :
IR. AGUNG WUJANTORO
NIP. 195410201980031003

DESAIN INTERIOR KANTOR GOLEK SURABAYA
DENGAN STYLE MODERN URBAN

AGUNG WUJANTORO
3409100094

JUDUL GAMBAR

RENCANA LANTAI AREA TERPILIH 3

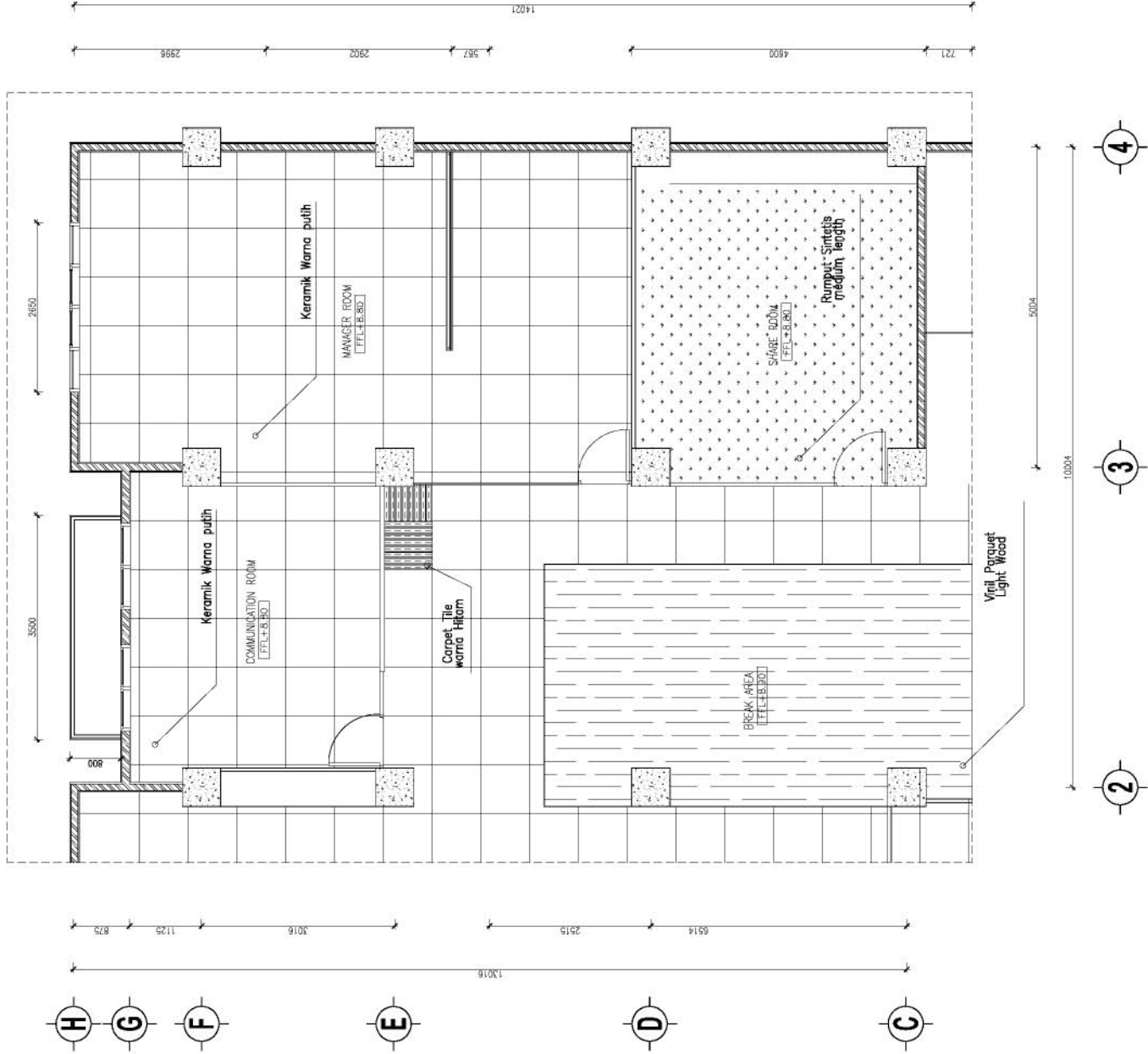
SKALA
1 : 50







TANGGAL
26-01-2017

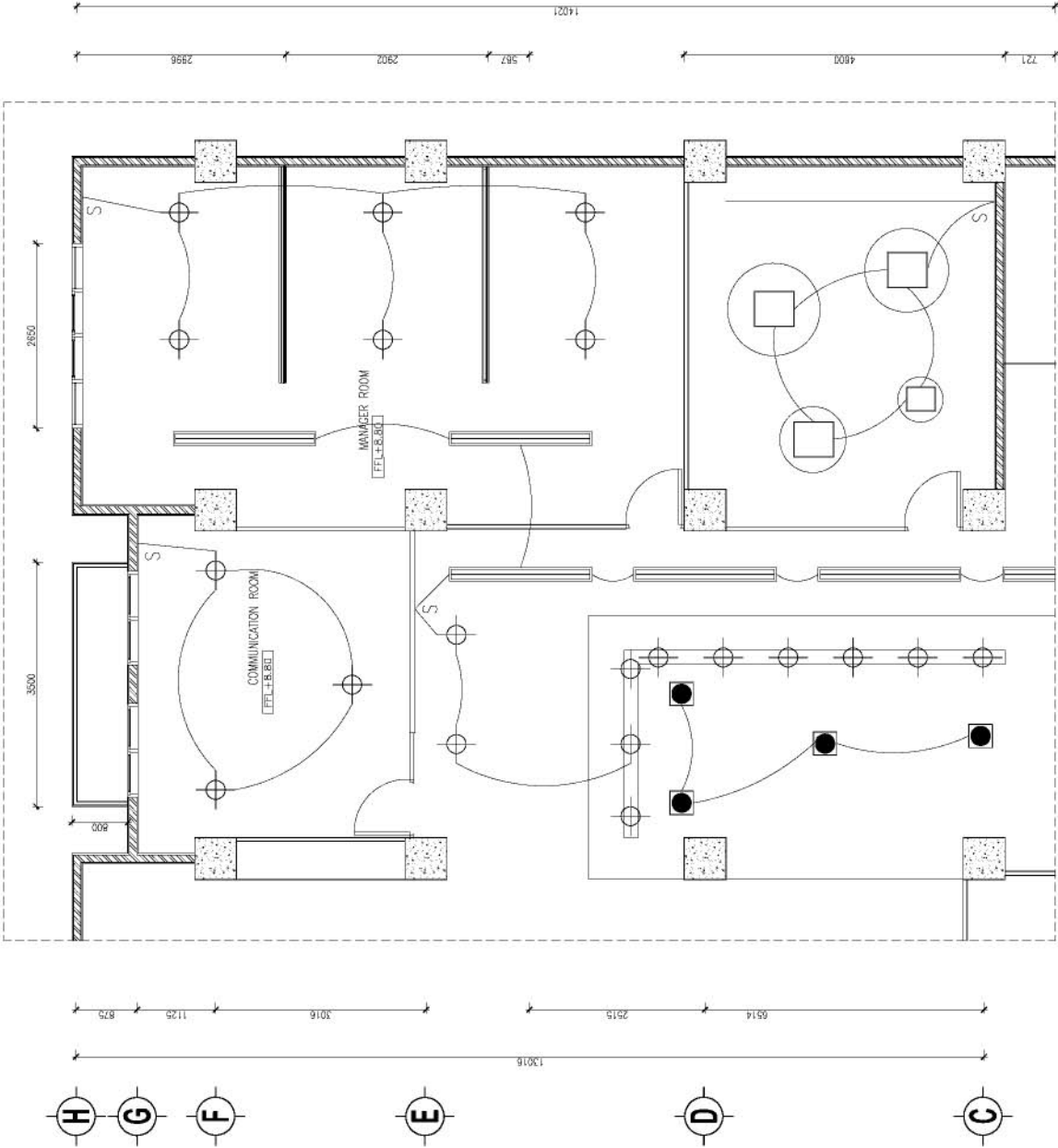
NO. GAMBAR
23

JUMLAH LEMBAR
31

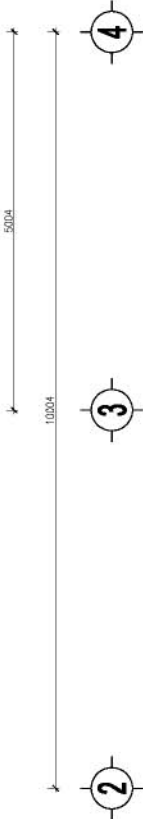
RENCANA LANTAI AREA TERPILIH 3
Skala 1:50



 <p>ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA		TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RI 141308		DOSEN KOORDINATOR : M.MT ANGORA ATU RUCITRA ST. M.MT NIP. 1963070720101220004		DOSEN PEMBIMBING 1 : ANGORA ATU RUCITRA ST. M.MT NIP. 1963070720101220004		DOSEN PEMBIMBING 2 : IR. R. ADI WARDOTO, M.MT NIP. 195410081990031003		DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA DENGAN STYLE MODERN URBAN		AGUNG WULANTORO 3403100094		<div><div><div> Downlight</div><div> Spotlight</div><div> Hanging Lamp</div></div><div><div> Hanging Lamp TL</div><div> Electric Switch</div></div></div>		JUDUL GAMBAR		RENCANA PLAFOND AREA TERPILIH 3				SKALA		TANGGAL		NO. GAMBAR		JUMLAH LEMBAR	
				1 : 50		26-01-2017		24		31																				



RENCANA PLAFOND AREA TERPILIH 3
Skala 1:50





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RI 141308

DOSEN KOORDINATOR :
ANGGRA AYU RUCITRA ST., M.IT
NIP. 1983070720101220004

DOSEN PEMBIMBUNG 1 :
ANGGRA AYU RUCITRA ST., M.IT
NIP. 1983070720101220004

DOSEN PEMBIMBUNG 2 :
IR. R. ADI WANDOTOYO, M.IT
NIP. 195410081980031003

DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA
DENGAN STYLE MODERN URBAN

AGUNG WIJANTORO
3409100094

JUDUL GAMBAR

POTONGAN FF' AREA TERPILIH 3

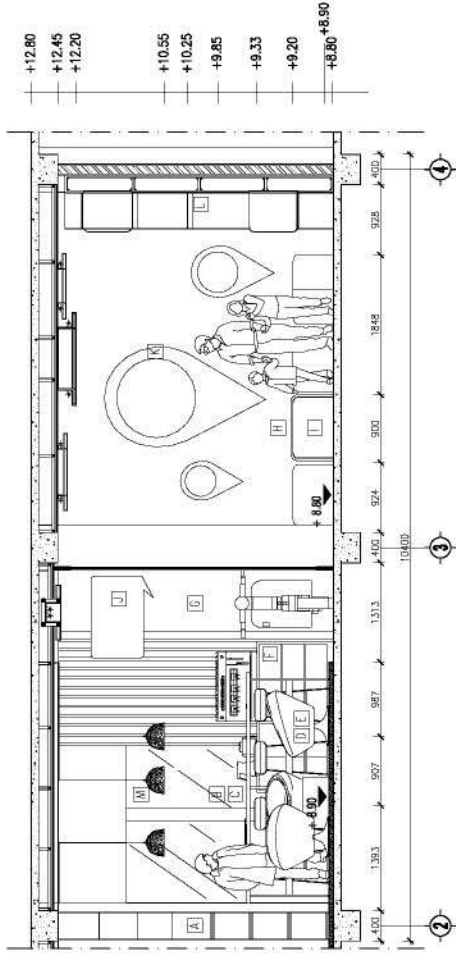
SKALA

TANGGAL

NO. GAMBAR

JUMLAH LEMBAR

31



- A. SHELVES : bahan kabus 65x4x42cm, in daco warna putih
- B. BAR TABLE : 200x120x100cm, rangka besi, wind table leg
- C. BAR STOOL : 45x45x60cm, rangka besi, wood seater
- D. MEJA BUNDAH : d=57cm, material cover kaca
- E. PUFF CHAIR : d=75cm, rangka besi, sistem puff, cover Ocor Putih
- F. PAINTY SET : Bir 200x60x100cm, Coffee Maker, Taster

- G. BACKDROP GRAPHIC SPOT : printing
- H. MEJA : 80x65x45cm kayu meranti, 3cm fin daco putih
- I. CUSHION : 75x55x40 cm material belated Ocor, variasi warna hijau
- J. BACKDROP : bahan kayu oak, lebar kate 1-6mm, vespa
- K. WALL STICKER : printing semi tmbul, warna palette GO-JEK
- L. SHELVES : konsep apoco swing, slot rak akras pluran cushion
- M. LAMPU GANTUNG : tipe mimpuk, material stainless fin warna merah

POT FF' AREA TERPILIH 3
Skala 1:50



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RI 141308

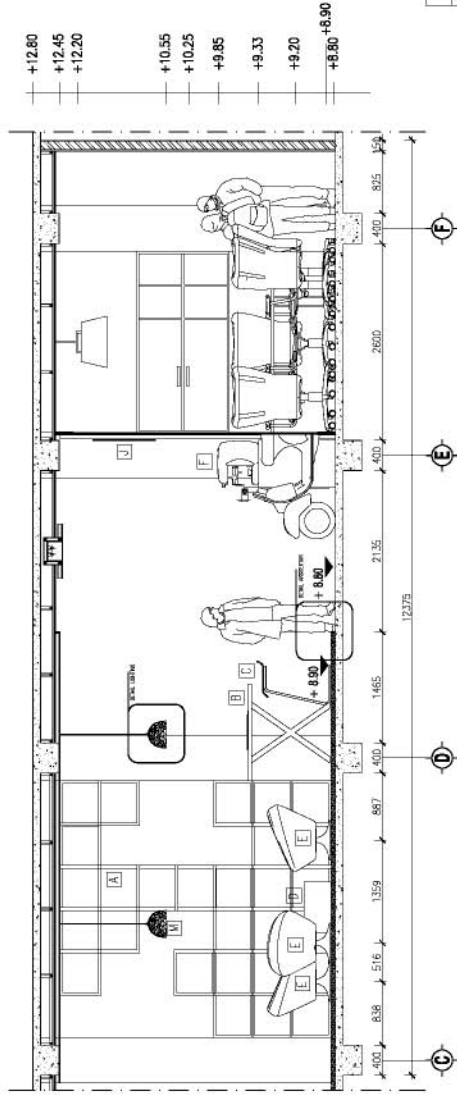
DOKEN KORDINATOR :
ANGGRA AYU RUCITRA ST, MAIT
NIP. 1983070720101220004

DOKEN PEMBIMBING 1 :
ANGGRA AYU RUCITRA ST, MAIT
NIP. 1983070720101220004

DOKEN PEMBIMBING 2 :
IR. AGUNG WIJANTORO
NIP. 195410081980031003

DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA
DENGAN STYLE MODERN URBAN

AGUNG WIJANTORO
3409100094



A	SHELVES : besi kawat 80x6x40cm, in dora warna variatif
B	BAR TABLE : 300x120x100cm ,rangkai besi, wood lath top
C	BAR STOOL : 45x45x80cm , rangka besi, wind sealer
D	MEJA BANGKAR : d=57cm , material cover Kaca
E	PUFF CHAIR : d=75cm , rangka besi, sistem pulsat, cover Dacar Putih
F	PANTRY SET : box 300x60x100cm , Galfree Malar , Toiletter

G	BACKDROP GRAPHIC SPOT : printing
H	MEJA : 80x65x45cm kayu masati 3cm fin dora putih
I	CUSHION : 70x65x40 cm material belad Dacar , variasi warna hipo
J	BACKDROP : backdrop kayu oak, bahan kasa 1x6mm, vespa
K	WALL STICKER : printing seni tiribul warna palette CD-LEK
L	SHELVES : koranap spaza taying, slot rak sesuai ukuran cushion
M	LAMPU GANTUNG : tipe mongkok, material stainless fin warna merah

POT EE AREA TERPILUH 3
Sala 1:50

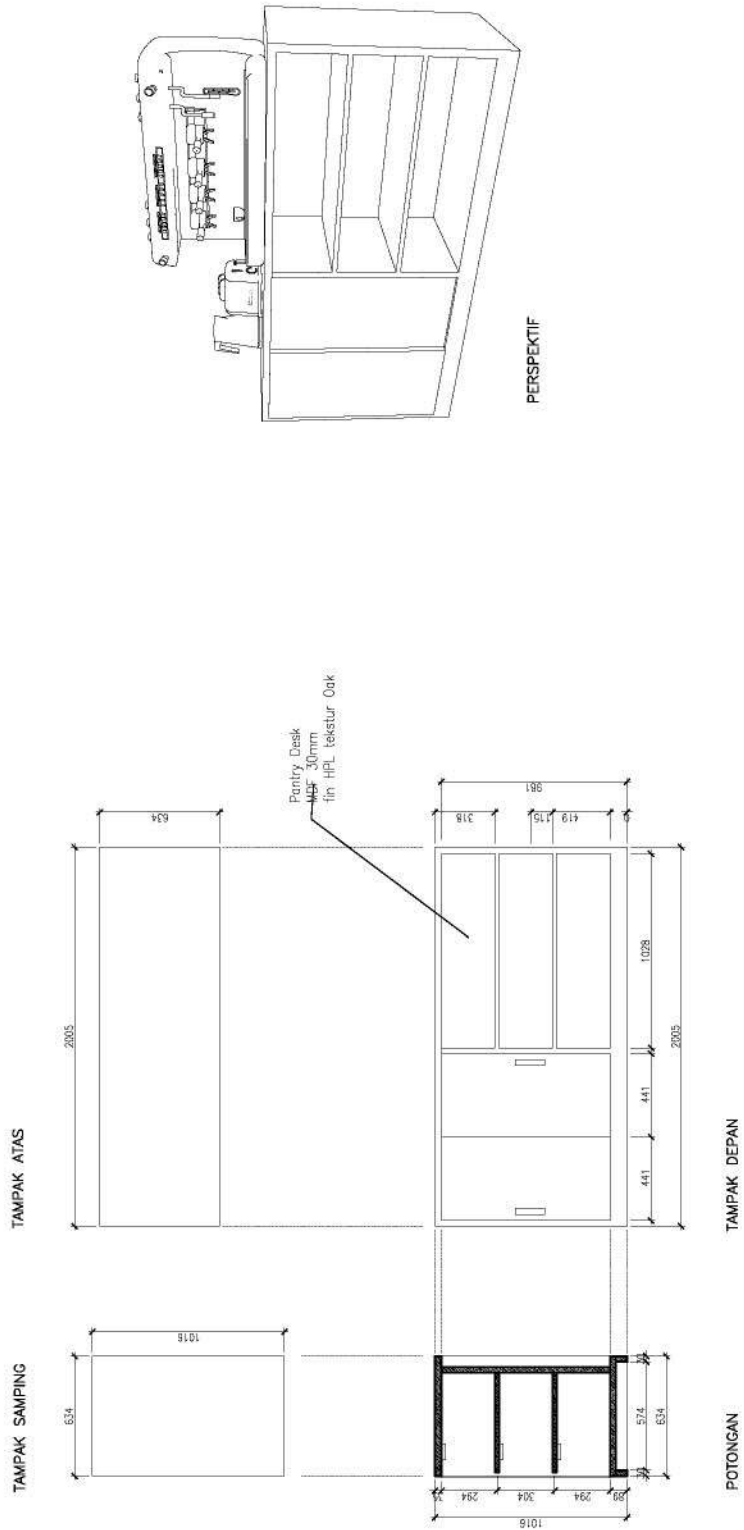
JUDUL GAMBAR

POTONGAN EE AREA TERPILUH 3

SKALA	TANGGAL
1 : 50	26-01-017
NO. GAMBAR	JUMLAH LENGKAP
26	31



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA	
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RD 091481	
DOSEN KOORDINATOR : ANGGRA AYU RUCITRA ST. M.MT NIP. 198307020101220004	
DOSEN PERUBAHING 1 : ANGGRA AYU RUCITRA ST. M.MT NIP. 198307020101220004	
DOSEN PERUBAHING 2 : LEA KESUMA ANGGRAHANI NIP. 198807220101220001	
DESAIN INTERIOR KANTOR GOJEK SURABAYA DENGAN STYLE MODERN URBAN	
AGUNG WULANTORO 3409100094	
JUDUL GAMBAR	
DETAIL FURNITUR 1 AREA TERPILIH 3	
SKALA	TANGGAL
1 : 20	28-01-2017
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
27	31





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RI 141308

DOSSEN KOORDINATOR :
ANGGRA ATU RUCITRA ST., M.MT
NIP. 1983070720101220004

DOSSEN PEMBIMBING 1 :
ANGGRA ATU RUCITRA ST., M.MT
NIP. 1983070720101220004

DOSSEN PEMBIMBING 2 :
IR. R. AG. WISOTO, M.MT
NIP. 19541028198031003

DESAIN INTERIOR KANTOR GOLEK SURABAYA
DENGAN STYLE MODERN URBAN

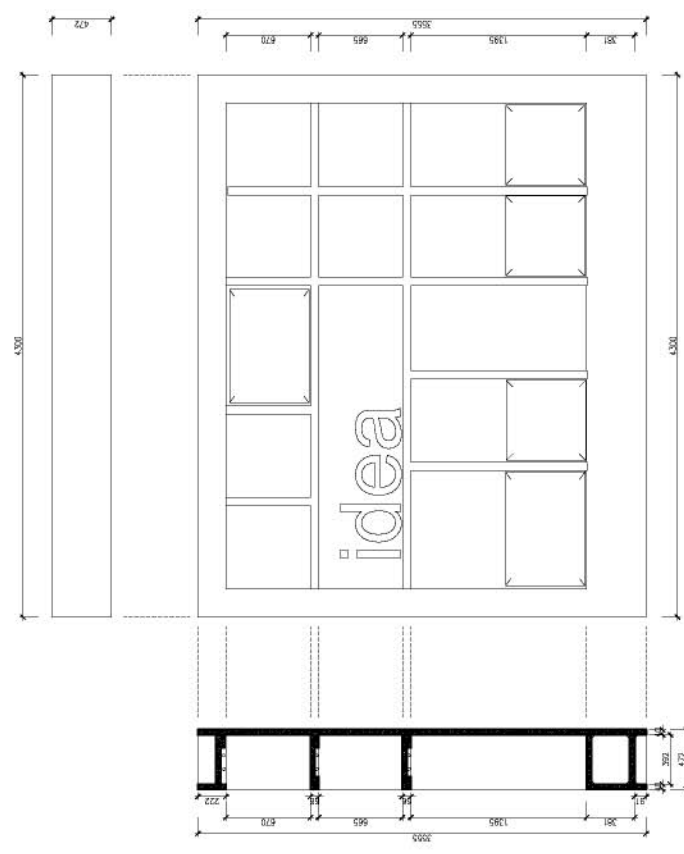
AGUNG WIJANTORO
3409100094

JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR 1 AREA TERPILIH 3

SKALA	TANGGAL
1 : 30	26-01-2017
NO. GAMBAR	JUMLAH LEMBAR
29	31

TAMPAK ATAS



TAMPAK DEPAN

PERSPEKTIF

POTONGAN

MDF 40mm
fin HPL
warna
putih

TYPOGRAPHY
cutting kayu
fin duco

CUSHION



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RI 141308

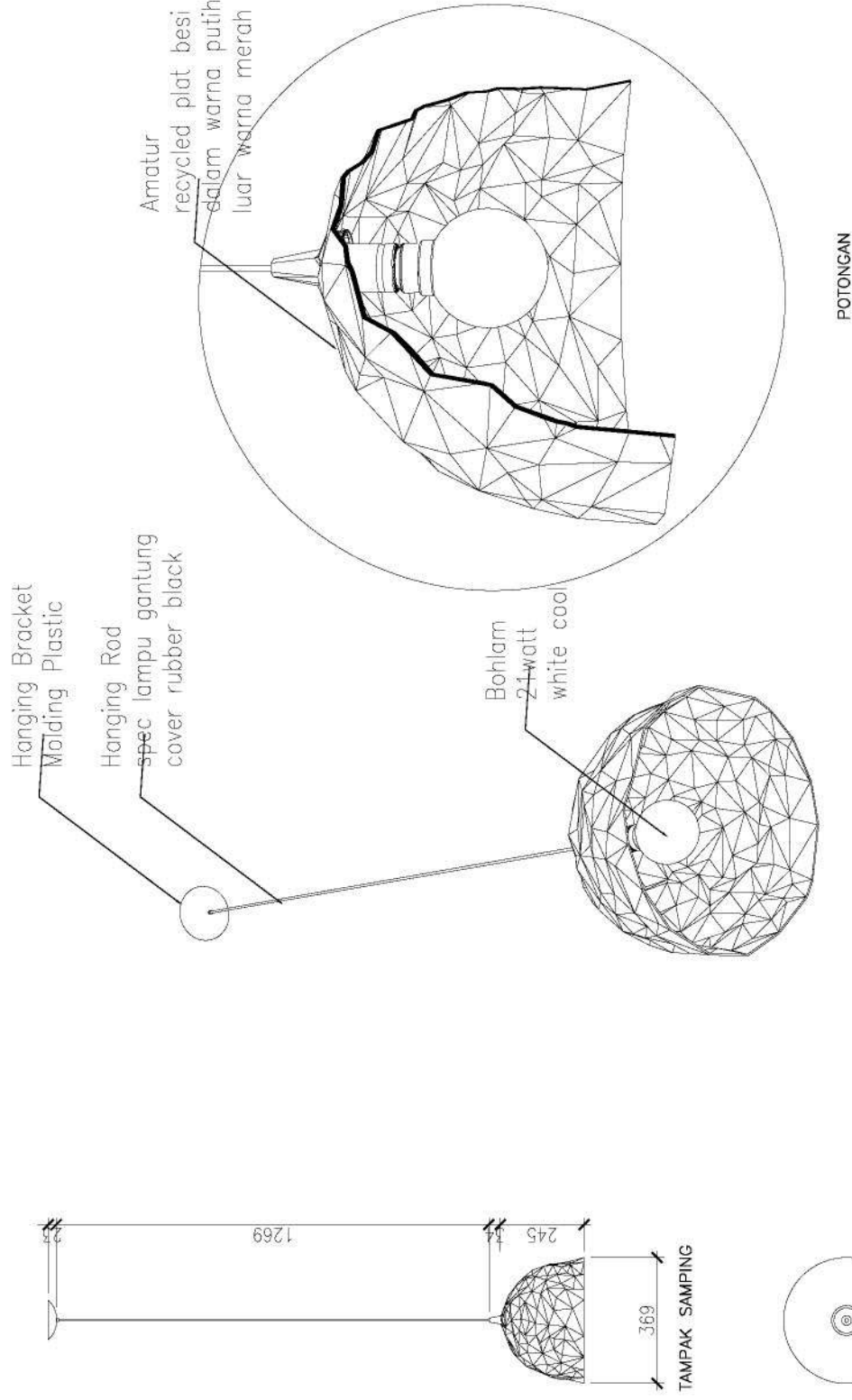
DOSEN KOORDINATOR :
ANGGRA AYU RUCITRA ST. M.IT
NIP. 1983070720101220004

DOSEN PEMBIMBING 1 :
ANGGRA AYU RUCITRA ST. M.IT
NIP. 1983070720101220004

DOSEN PEMBIMBING 2 :
R. S. AGUNG WIJANTORO
NIP. 195410081980031003

DESAIN INTERIOR KANTOR GOREK SURABAYA
DENGAN STYLE MODERN URBAN

AGUNG WIJANTORO
3409100094



JUDUL GAMBAR

DETAIL LIGHTING : AREA TERPIHU 3

SKALA

1 : 10

TANGGAL

26-01-2017

NO. GAMBAR

30

JUMLAH LEMBAR

31



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR
RI 141308

DOKEN KOORDINATOR :
ANGGRA ANI RUCITRA ST. MMT
NIP. 1983070720101220004

DOKEN PEMBIMBING 1 :
ANGGRA ANI RUCITRA ST. MMT
NIP. 1983070720101220004

DOKEN PEMBIMBING 2 :
IR. A. ADI WARDOTO, M.MT
NIP. 195410081980031003

DESAIN INTERIOR KANTOR GOREK SURABAYA
DENGAN STYLE MODERN URBAN

AGUNG WIJANTORO
3409100094

JUDUL GAMBAR

DETAIL ARSITEKTUR : AREA TERPILIH 3

SKALA

TANGGAL

1 : 3

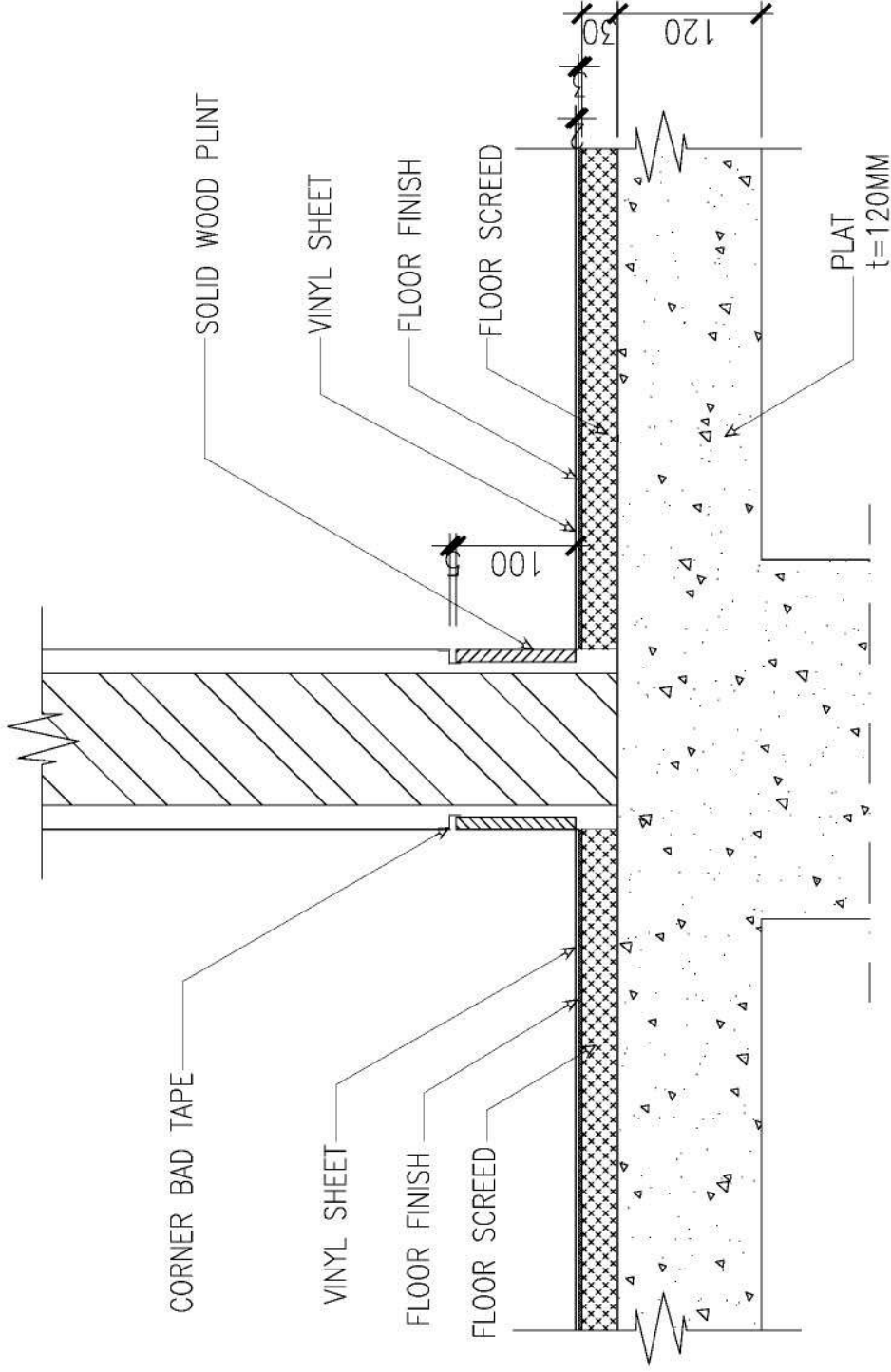
28-101-2017

NO. GAMBAR

JUMLAH LEMBAR

31

31



VINYL & SOLID WOOD
SECTION DETAIL

SCALE 1 : 3

